昭和62年1月16日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第2巻第2号通巻15号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 1987

ファミコン必勝本

日本一!! 250円 オールカラー!!

スペシャル・プレゼント超強力ソフト完全必勝法全7本!!

ドラゴンボール
ミシシッピー殺人事件
デッドゾーン
迷宮組曲／ザナック
アイギーナの予言
スーパースターフォース

'87超新作ソフト全紹介!!

ザナドゥ／ウルティマ／ブラック・オニキス／レリクス／トップル・ジップ／ザ・ブラック・バス／オホーツクに消ゆ／信長の野望／ボール・ブレイザー／アーコン／ウインターゲームズ／アルゴスの戦士／アテナ／スーパーロードランナー／ファンタジー・ゾーン／ダンプ松本／セクションZ／ガンスモーク／エイリアン2／キャプテン翼／闘人魔境伝／花のスター街道／ジェニー／タッチ／ミラクルロピット～2100年の大冒険／スクランブル21／ミッキーマウス／スーパーボーイ・アラン／地底大陸オルドーラ／きね子2／スパイVSスパイII／DOG最新情報



力いっぱいがんばりますっ!!

1987 Vol.2 1月16日号



面白さがピリッ。なるほど辛口ソフトだ。



コナミが、また一つファミコンソフトの傑作をつくった。漫画界の巨匠・手塚治虫の「火の鳥」だ。スタッフの知力と創造力が、この1M(メガ)ビットソフトにタップリとつめ込まれている。歴史をこえたアドベンチャーの面白さが、キミをきっと不思議な世界へ連れていってくれるだろう。これほどまでに原作の面白さをうけついだソフトがあっただろうか。いま、フリーク達の熱い視線が「火の鳥」にそそがれている。

歴史をこえたアドベンチャー

新発売

火の鳥™ ¥5,300

鳳凰編 我王の冒険

Ⓒ KONAMI 1987 Ⓒ角川春樹事務所／東北新社

あれも、これも
みんな面白パワーにあふれてる。

キングコング2 King Kong 2 好評発売中 ¥5,300
怒りのメガトンパンチ
Ⓒ KONAMI 1986

DEG SHOCHIKU-FUJI CO., LTD.

「謎の壁」ブロックくずし™ 好評発売中 ¥2,980
Ⓒ KONAMI 1986

●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

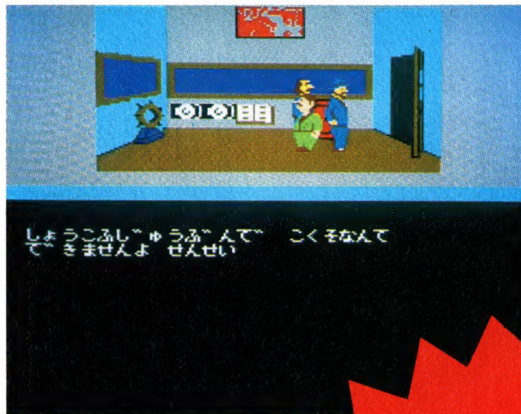
コナミ株式会社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地
新製品情報は TEL.03(262)9110(関東地区)、06(334)0399(関西地区)

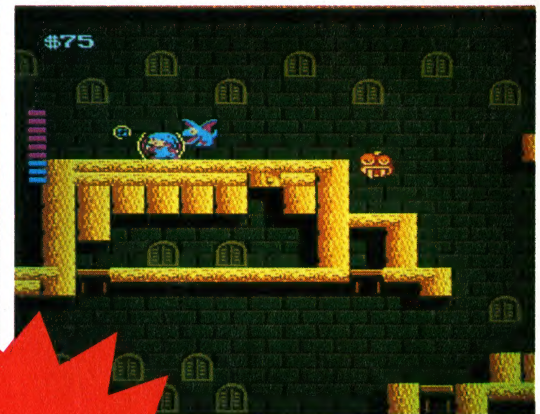


©1986 HUDSON SOFT
©藤子・小学館・テレビ朝日/音楽作曲 竹間淳
元気いっぱい冬やすみ。
よく遊び、よく遊ぼう!!
遊ぶときは思いっきり遊ぶのが、正しい冬やすみのすごし方だよ。外で凧あげしたあとは、家族みんなでファミコン大会。ファミコンが初めての人には、使い方やルールをちゃんと教えてあげようね。サァ遊びパワーを全開にして、寒さなんて吹きとばせ!!
好評発売中!
お正月は、家族でファミコン。超スペクタクルアドベンチャーゲーム「ドラえもん」好評発売中!
ファミリー コンピュータ™
ドラえもん
ハドソンのファミリーコンピュータ用カセット
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
標準小売価格 5,500円
開拓編
エ〜イ、ブル・ロボめ!のび太くんを早く帰せ!!
魔境編
バウワンコ像が見えてきたウカウカしてたら空飛ぶ母船にやられちゃうからね。
海底編
マッテテしずかちゃん!さぁポセイドン、ドラえもんが相手になるゾ!!!
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
本社・ハドソン札幌 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18ハドソンビル ☎011-841-4622
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1ハドソンビル ☎03-260-4622
ハドソン大阪 〒556 大阪市浪速区下寺2-3-2 ☎06-644-4622
その他の営業所/東北・名古屋・広島・福岡

ファミコン必勝本 CONTENTS もくじ







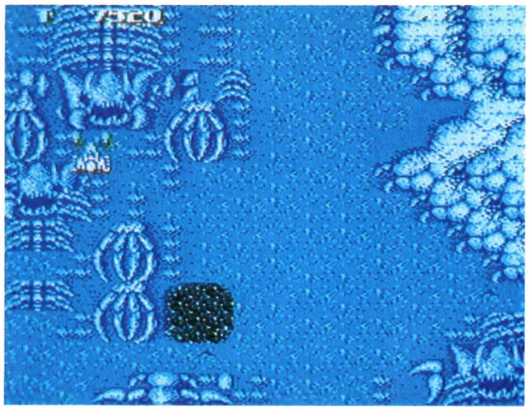
新春スペシャルプレゼント 超強力ソフト完全必勝法!! 7大ゲーム BIG 7 seven

新春第1弾の今号は特別編集の完全必勝法の大特集だ!! とりあげるソフトはどれもベストセラーの超強力ソフトのオン・パレード!!まだ最終面を見てないキミもこの特集を読めば一発クリアまちがいなしっ!!ファミコン必勝本だけができたこの大企画、今年は春から縁起がエエワイっ!!

新春特別企画・大躍進号!!

1月16日号
1987
Vol. 2









こんなすごいの見たことない!完璧完全MAP付き

ドラゴンボール

全十四章攻略㊙本



これで解けなきゃウソ!! この冬いちばんムズイ!でもハマる!とウワサのドラゴンボール、全14章を突破するための秘技をここにすべてあばこーじゃないの。タテヨコスクロール、1Mビットの大容量にものをいわせてくり広げられる、僕らの悟空の大冒険。原作ファンも、知らなかった人も絶対楽しいアドベンチャーだぞ!

第1章 亀仙人との出会い

【修業の命】
亀を助け出し、亀仙人に会わせてもらうのだ!

ささ、軽快なドラの音とともに、悟空の大冒険は幕をあけるぞ。

まず、最初の修業地は、山奥だ。このあたりは、ベア軍団の本拠地。次から次へとベアどもが、悟空に襲いかかってくる。ただし、こいつら、見かけはいかめしいけど、ハッキシ言って、弱いんだよーだ。ヘヘッ。階段みたいな、段差のあるところへ誘導して、下からのパンチが有効。前半の門番ベアも、いったん近づいて動きだしたら、階段のところへ誘いこめばOKさ。隠し部屋でのアイテム探しも忘れるな!

第1章Vベストコース

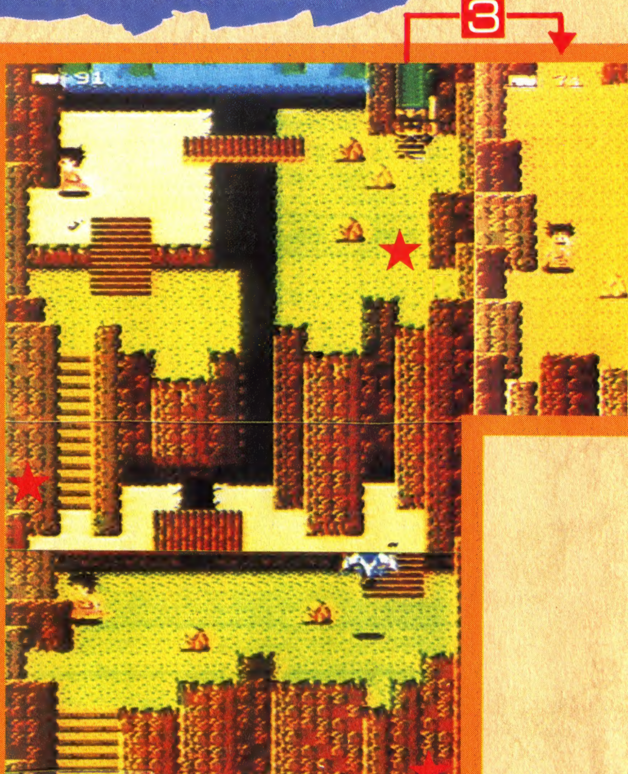
1 でアイテム稼ぎ。うまくいけばライフ満たんだ!!

2 の部屋でボスベアと対決!勝たなければ次の土地へ進めない

3 の部屋。ここで2匹めのボスキャラ、さんぞくと対決だ

4 を突けば、亀がいるはず。助け出してやってくれ

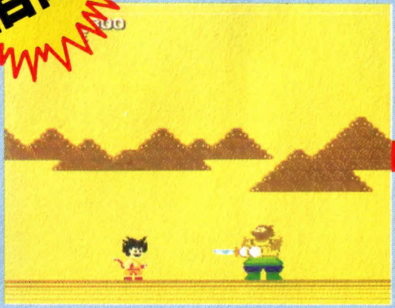






★=隠し部屋

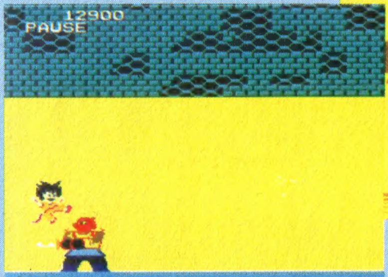
宿敵 来たな、ボスベア！1対1でジックリ戦え！





ボスベアは、体が大きいぶん動きが鈍い。悟空のすばやい攻撃には弱いぞ。

ボスベアのもつ刃は、ひとふりで20ぐらいのライフダメージ。こいつには先制攻撃が有効なんだ。打ってはちょいと後退し、頭上を飛び越しまた攻撃…を繰り返す。連続攻撃は危険だ。





ダメージを与えたら振り向かれる前に頭上越えじゃ！

STORY

7つそろったその瞬間、神龍が現われどんな願いも叶えてくれるという、不思議な力を持つ球、それがドラゴンボールだ。

ヤンチャだけど武術に長ける、野性児孫悟空は、ドラゴンボール探しの旅へ出た。おともは、ぴちぴちギャルの、ブルマちゃん。修業の連続のような、大冒険の旅を続けるうち、愉快な仲間も増えてゆく。

苦しい旅の終わり、姿を現わした神龍が叶える願いとは!?――これぞ、まさしく神龍の謎なのだ。



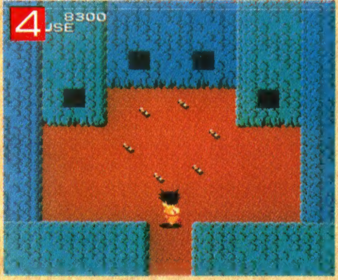
第一章の後半は、ヤリをつき出して攻撃してくる門番男との戦いが、けっこう重要。ヤリを出される前に横から突く攻撃が有効だ。カメハメ波2発でも倒せるけれど、一直線上を行き来するだけの門番男の行動パターンを考えると、ちともったいない。外す確率だって高いもんね。じっくりダメージを。

秘密あばき・禁断の隠し部屋MAP

ホイポイカプセルのあるウキウキ部屋――1、3、4、6



最初の隠れ部屋。ジャマな敵もいないことだし、オイシイアイテムごっそり

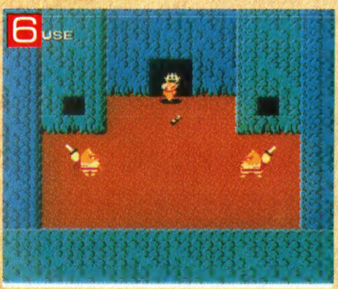


どれかひとつを取ると、けっこうビッグなプレゼント!! 何が欲しいっ?

敵もいるけどいーもん入ってるホイポイカプセルのある部屋――5、6



やられそうになっていったん外に出てしまうと、カプセルは没収……グスン



敵のいる部屋では、カプセルを取る前にまず敵をやっつけんのが鉄則ね

有効に使いたいアイテムの数々

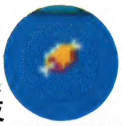
敵をやっつけたあと、ホイポイカプセルが落ちていたら、ラッキーく〜ん♡ 中身はおいしいアイテムだ。カプセルの出方も中身も全く運まかせの世界。ガンバ。

如意棒を取ると



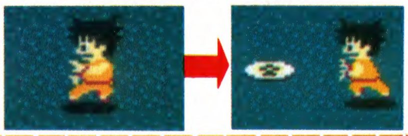


ケーキ



肉

カメハメ波は強力技

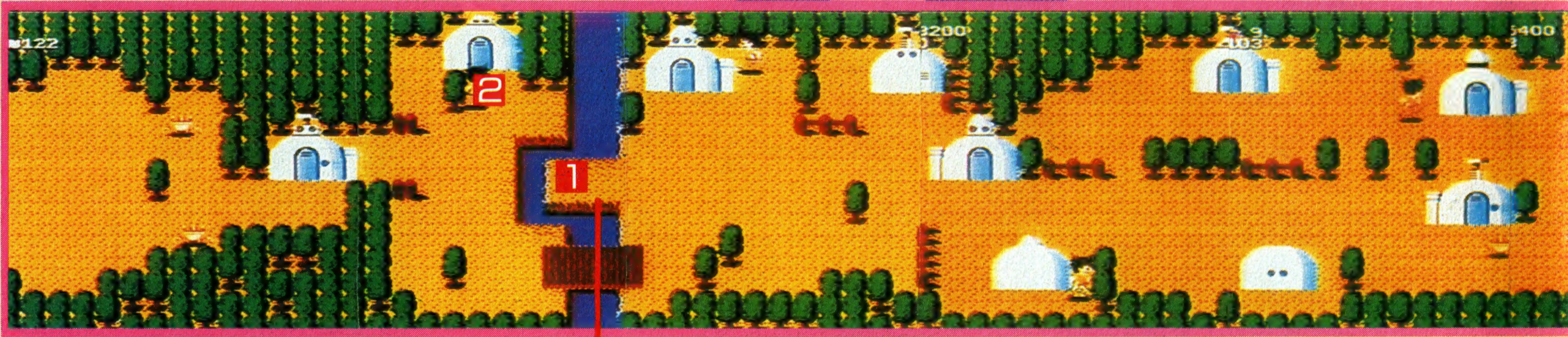


DRAGON BALL

第2章 ウーローンあらわる

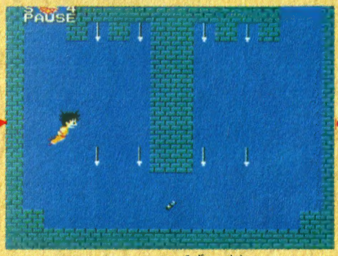
【修業の命】
人形に化けて転々とする、ウーロンを探し出せ。カギを見つけないと通れない場所もある

白くてきれいな家が建ち並ぶ村に着いた悟空一行。一番最初の家に入ると、なにやら村人のメッセージが…。ナニナニ、変身上手なウーロンを探し出して退治すればお礼にドラゴンボールがもらえるんだと!! こいつぁ頑張らなくちゃだわ。カギなしでは通れない1地点。カギは実は、3回目に姿を現わすウーロンが持っているんだ!





◆カギを取っているとこのワープはできないよ



◆いつのまにやら水の中へワープ。人魚みたいな悟空がカワイイ

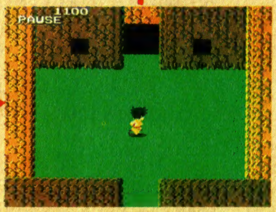
第3章 砂漠の盗賊ヤムチャ

【修業の命】
ドラゴンボールを奪い返せ。不思議な砂漠の謎を解け!

なんてこったい、せっかく5つも集めたボールが、たつまきに飛ばされてしまうとは。ちゃんと手順を踏まないと、ドアが開かない不思議な神殿のある砂漠で、悟空は永遠のライバル・ヤムチャと宿命の出会いを果す。



◆ここは無駄足ワープ。元に戻らなきゃ

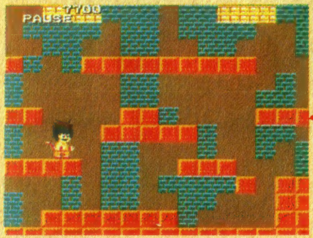




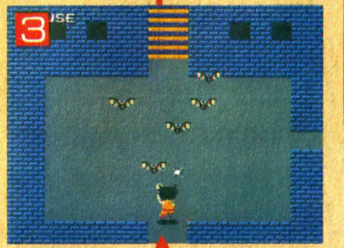


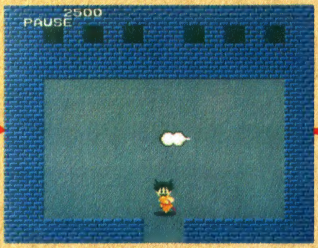


◆このツボのどれかに、たつまきでブッ飛ばされたドラゴンボールのひとつが入っている。ツボの中身を確かめるには、パンチでこわすかのっかってジャンプし、踏みつぶす。頭つきでこわすこともできるんだ。見つけたら、ボールに触れよう



◆この部屋にはカギが!! 青いブロックはすべてこわせるから、ガンガン行こう。ケリを入れてもこわせるぞ。このカギを見つけなくちゃ4の神殿は扉を閉ざしたままなのだ

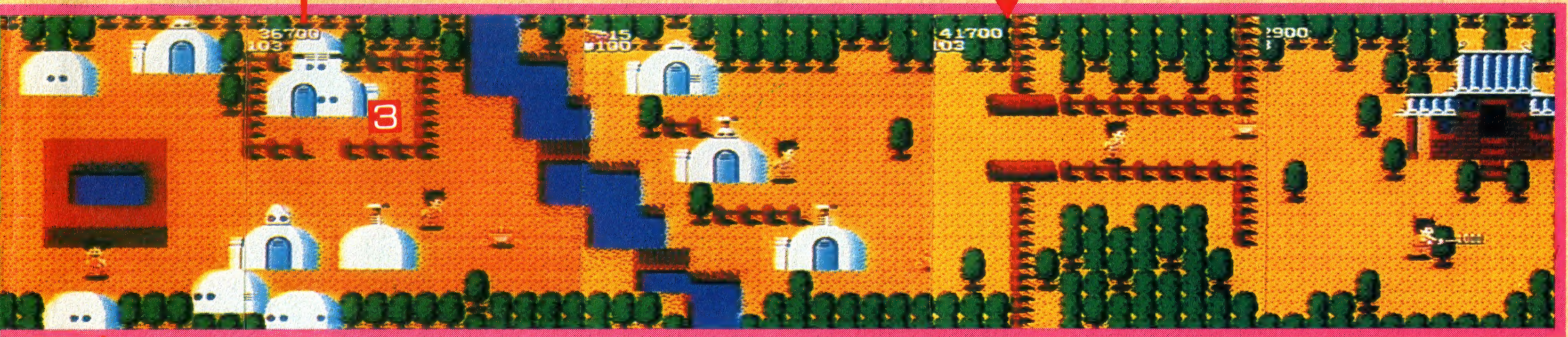




◯ここの家は2階建て。2階のホイポイカプセルに筋斗雲が入ってれば、こんなにワープできるぞ



◯クモの親分が投げるナイフは、地面に着くなりクモに…。背後から一発ドツイてやろう





◯ウーロンの正体あばきっ！3回目のウーロンの下にカギが



◯あぶぬわい！まともな戦闘パターンでは不利

◯こんなふうにヤムチャが左右を行き来するよう誘う

第3章Ⓥベストコース

2でドラゴンボールを取り返す
3の部屋でカギを見つける
5の部屋でヤムチャと対決。ここにもボールが…
6の部屋でもういっちょードラゴンボールを見つける
7の部屋へ。もひとつボールを
8の扉が開く。再度ヤムチャと対決

宿敵 ヤムチャとの一騎打ち

ヤムチャとの一対一勝負か所は、2か所。対戦モードに画面が切りかわったら、ヤムチャのやつ、けっこう積極的に攻めてくる。攻撃パターンもいろいろだから、マトモに戦ってはダメ。ぴょんぴょん跳ねて、悟空の頭上を左右に行き来する、ハマリパターンへ誘いこもう。右へ、左へ、少しずつジワジワ攻めることだ。大物敵キャラ攻撃にアセリは禁物だ

6の部屋へ





◯この部屋のホイポイカプセルの中身、強力な武器が出てくること多し。ぜったーいチェ～ック!! とくに、カメハメ波は、この先の旅のおともにぜひストックしときたいんだが…うまく出るといいね

漫画的会話場面活用法

行く先々で出会った人や、ブルマとの会話シーンがあるよね。重大なヒントをもらえることも多いし、ホッと一息つけるシーンではあるんだけど、同じ会話を何回も見るのはタルイ。そんなときは、セレクトボタンを押せば、次のシーンへ飛ばせる。でも、初めて聞く（見る？）会話は大切。情報収集はシッカリね。

DRAGON BALL

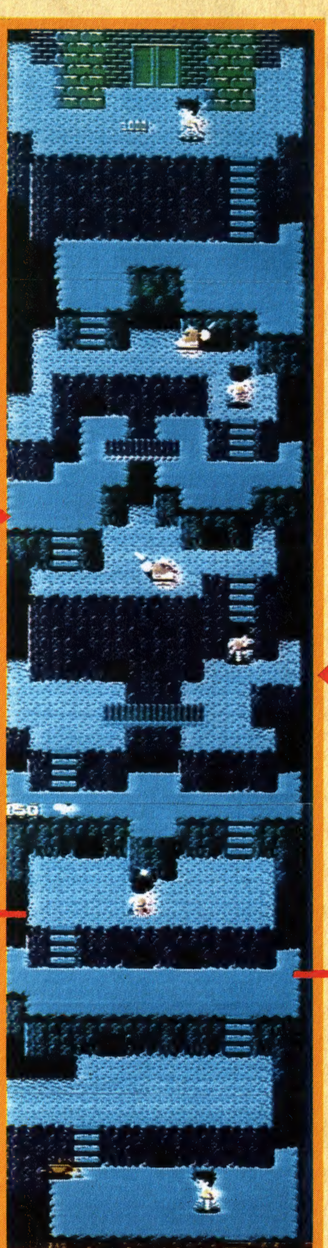
第4章 フライパン山

見るからに熱そうな、フライパン山が、第4章の舞台。原作どおり、この火はカメハメ波で鎮めることができる。あちこちに飛び散っている炎は、悟空のカメハメ波でも消せるが、この大いなる山火事を鎮めさせるには、そう、亀仙人の力を借りなくてはならない。

あんなジッちゃん、山のてっぺんまで連れてくのは難儀かも、ね…。出現する敵キャラは、ベア軍団と、イー・ダーテン、そして牛魔王の娘・チチ。

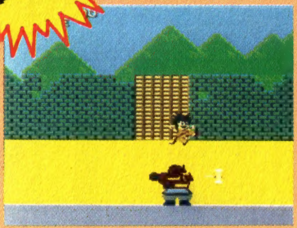
【修業の命】
火が燃えさかるフライパン山を、カメハメ波で鎮めろ

宿敵 牛魔王はこう倒せ!!



♥に立つと、自然に会話モードに。

火を消してもらったら、ひたすら上へ上り、ほら穴の中でカギを見つければ、牛魔王の部屋の扉が開く。



⬆来いっ、牛魔王。パンチしては逃げ、またパンチ、というジワジワ攻撃が、結局有利。



⬅ほぼ全域のほら穴内部に、こんな隠し部屋がイッパイ。奥に扉のある部屋は、上部へワープする通路が。

炎の消し方大コーチ



⬆扉が開けば2段上へワープできるのに。炎を消さなくちゃ。



⬅カ〜メ〜ハ〜メ〜ハッと炎を消せば、ホラ、扉が開くぞ。

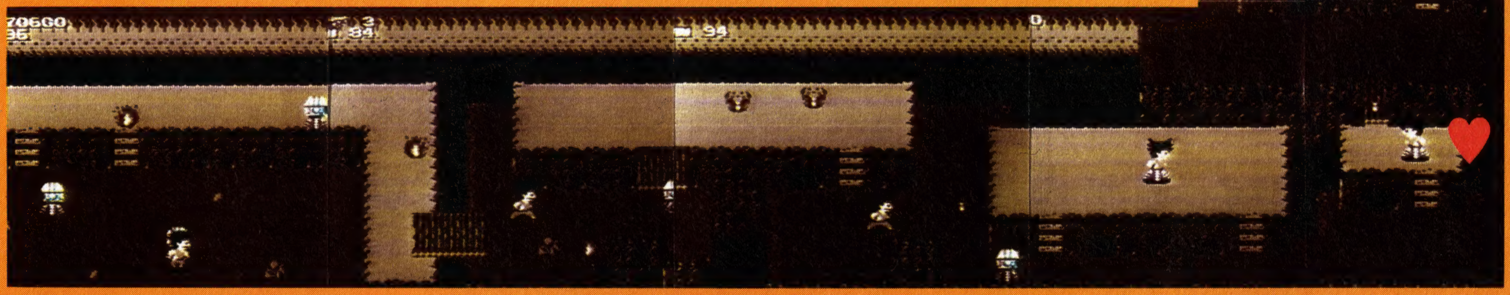
あちこちで燃えさかる炎。これを消せば、お得なワープでずんずん上へ登れる部屋もあるんだ。地上面では飛びこしゃ済むけど、部屋の中では、カメハメ波を使うと楽チンワープだ。

あなどれない娘・チチ

山の中腹あたりでは、牛魔王のひとり娘・チチがアイスラッガーを投げて遊んでいる。うっかりこのアイスラッガーにあたるとイッテェぞー。チチには接近戦が有利だぞ。



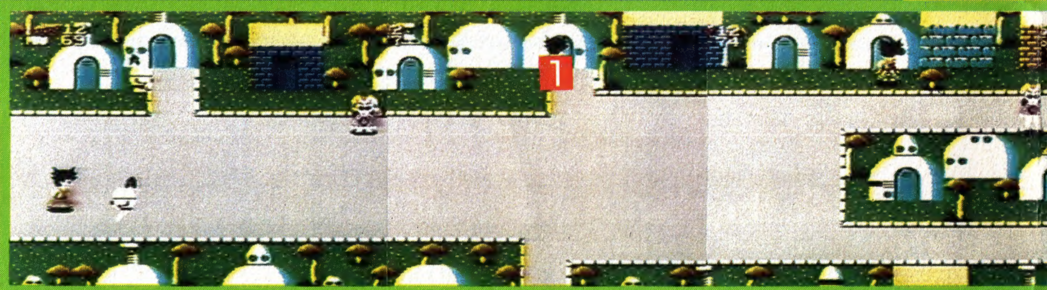
⬅うんと近寄りアイスラッガーを封じる。



第5章 ウサギ団

【修業の命】4本のニンジンにされたブルマを救出! GO!

花や木がいっぱいの、ちょっとオシャレな町まで来た、悟空一行。でも、どうも様子がおかしいぞ。…と思ったら、この町は狂悪なウサギ団の支配下になっていた。うっかりウサギ団のボスに触れてしまったブルマは、4本のニンジンと化し、町のあちこちへ。あーあ。手のかかるおともだよなー。

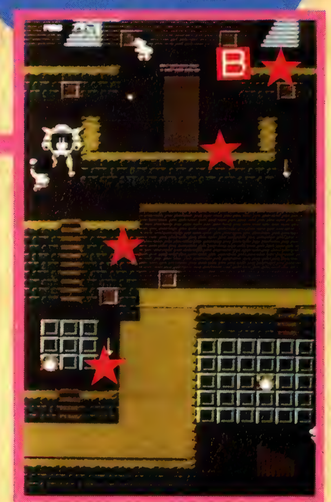


第6章 ピラフ大王

最後の1つは、魔王ピラフの手もとに。世界を悪で支配しようとするピラフ大王の本拠地は、悪どいワナやしかけがいっぱい。次の間へ続く扉を死守する怪獣ギドラとの戦いは手に汗にぎる白熱戦。5、7は、歯車がぐるぐるまわる、からくり部屋だぞ。

【修業の命】
ワナだらけのピラフ城を粉砕だ！ ボールを守り通せ





宿敵 怪獣ギドラの弱点はココ!!

怪獣ギドラ攻略は、扉のまん中に悟空を合わせて前進＋パンチor如意棒攻撃でOKだ。さて、オーラスの敵、ピラフ大王には、大きな弱点が。原作ファンならわかるね。



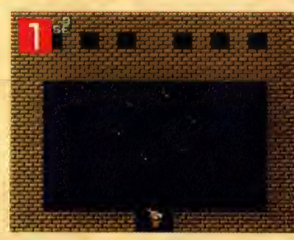
↑そう。壁に穴をあけて外気を入れれば凍りつくのだ。



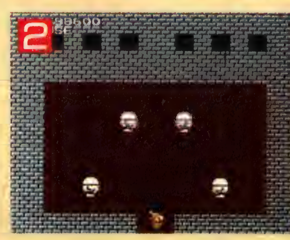
禁断の秘密あばき・人参は★印の部屋だ！



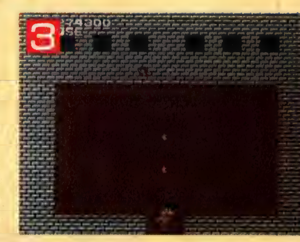
◀人参のある部屋の中は、皆、同じパターン



◀まずはイイものが欲しいんだけど…



◀このパターンの部屋が多いぞ



◀まず一歩進んで、火の球の出方を調べよう





宿敵 ウサギ団のボスには触れるな！

ウサギ団のボスこと兎人参化。こいつは触れた相手を人参に変えちまうのだ。右でウロウロして上手にジャンプしてから中央に出てきて左右に飛びはねる。このパターンを忘れずに、触れずに攻める。



多林寺でのカンフー大会で、修業

第7章 1回戦

いよいよカンフー大会のスタートだ。第1回戦、とはいうが、対戦相手のいる場所まで行きつくのがけっこー大変だったりもして。

対戦相手の姿を見る前にやられちまうというような、ヤボなことのないよう、がんばりたいものだ。1回戦の門番たちは、白帯の僧侶。武器は持っておらず、素手で挑んでくる。

第8章 2回戦

第7〜10章の、カンフー大会、隠し部屋もなく、門番たちもほとんどホイポイカプセルを残してくれない。ほんとに実力で戦うステージといえる。

2回戦の門番たちは、赤帯の僧侶。いきなり棒でつついてくるから要注意。横や後ろへまわりこんで、2発パンチを決めよう。あちこちに手を出さず、一人一人確実につぶして進め！

第9章 準決勝

いよいよカンフー大会も残りわずか。この先ふたつのステージの門番は、カンフー服がよく似合う（??）ウルフたち。よくよく悟空とウルフは相性が悪いみたいだね。

さて準決勝の門番は、茶帯のウルフ。素手だけど、なかなかのしつこさ・手強さ。やはり1匹ずつ近づいて動かせ、確実にやっつけながら次の奴を。



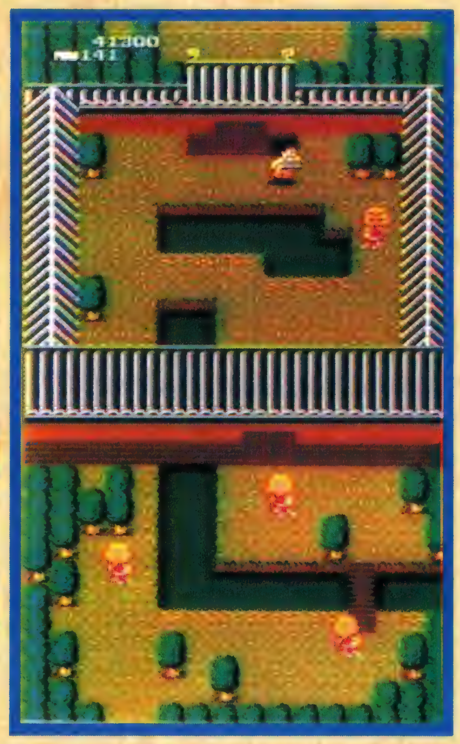


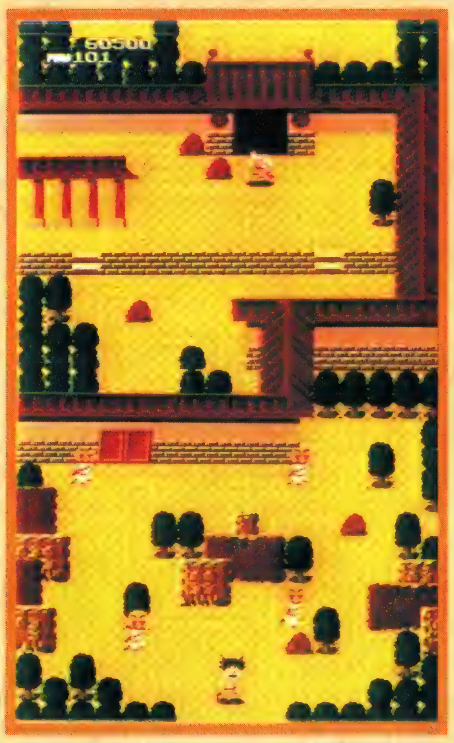


◆まずはクリリンとの対決。最初はあまり近寄らず、何か動きを見せたら寄っていこう。クリリンは、ダメージが大きくなるとしゃがむから、そこを連打。同情は禁物だ

◆軍曹の攻めパターンは、垂直パンチと下方パンチのくり返し。一回下にパンチを出したあとつめよって、膝を狙おう。むやみに飛ぶと、垂直パンチにやられるから注意

◆マジィ!? またまたヤムチャの登場だ。奴もどこかで修業してたらしくて、心なしか強くなっているようだ。でも、攻略法は、第3章のときと同じ。着地の瞬間を狙え







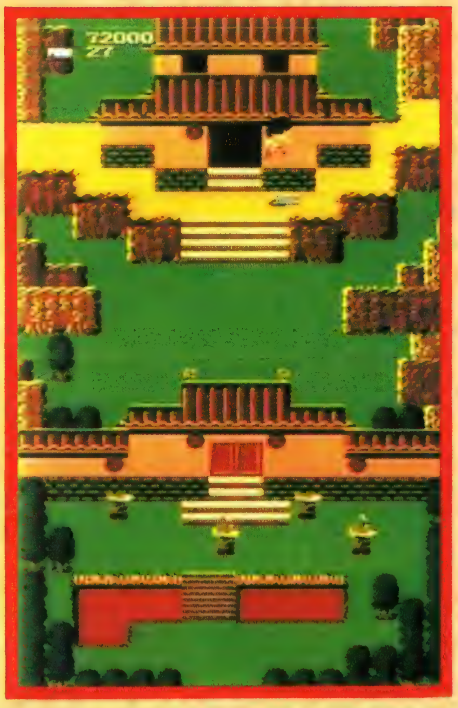
の旅の腕だめしだ!!

第10章 決勝戦

いよいよカンフー大会も大詰め。決勝戦の対戦相手・大怪獣ブヨンに行きつくまでは、棒を持った赤帯ウルフ団でウォーミングアップだな。

段差のある地形のところなら、いったん近づき、赤帯ウルフを眼ざめさせて、段差のある地形まで追いこむ。ウルフが下に下りてくることはないから、下からのパンチが有効技となる。

下段のウルフたちは、うっかりすると何匹も眼ざめさせてしまうから、むやみに動き回らないほうがいいぞ。



宿敵 大怪獣ブヨンは、この方法でしか倒せない



◆床のブロックをこわし、右へ行く。ベロがのびてきたら注意だぞ



◆ここが安全圏。さて、どうやって攻撃する!? 原作をよーく思いだしてごらん



◆そう。ブヨンはすごく寒がり。壁に穴をあけて外気を送りこめば、このとおり

多林寺カンフー大会・対戦・門番役エンマ帳

	門番			対戦相手	
	写真／名前／得点	素手で何発?	特徴	写真／名前	攻略法
1回戦	 白帯僧侶 点	1	何も武器を持たず、素手で攻撃してくる。たいして強いわけではないが、その勇気ある行動には、つい気おくれするかも…!?	 クリリン	小粒ながら多彩な攻撃をしかけてくる。接近戦ではとくにその才能を発揮。近寄って攻撃しては少し離れて反撃をかわそう。ダメージが大きくなるとしゃがむから、連続攻撃!
2回戦	 棒突き僧侶 点	2	後ろ手に、棒を隠し持っている。外庭に4人、中庭に1人。棒でつつこうとかまえたときがスキあり! すばやくワンツーパンチを。	 メタリック軍曹	見るからに強そうな体の持ち主だが、反射神経はやや鈍い。パンチを、ま横に、下に、と交互に出してくる。下向きのパンチに気をつけながら、足を攻撃だ
準決勝	 素手のウルフ 点	4	素手ではあるが、なかなかの拳達者。ときおりケリのそぶりも見せる。後ろからの攻撃には、どうも弱いようだ。	 ヤムチャ	第3章で、さんざん苦労したキミならお手のもの、のハズ。定石どおり空中戦に誘いこんで、右へ左へとチクリチクリとダメージを。このパターンをくずすとやられるぞ。
決勝	 棒突きウルフ 点	5	拳法はうまいわ、棒は持っているわ、おまけになかなかスキを見せないくわせ者。茶帯ウルフ同様、背中を見せたときが唯一のスキ。	 大怪獣ブヨン	パンチ、けり、頭つき、如意棒、カメハメ波、どの方法でどんなに攻めても無駄だ。勝つ方法は、ただひとつ。上の要領で、外の空気を入れて凍らせる

DRAGON BALL

修業の舞台は、一転、宇宙へ。

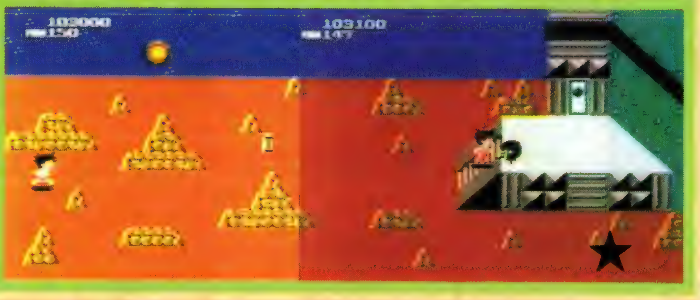
第11章 兎人参化の復讐

【修業の命】
身につけた拳を武器に、宇宙で修業の力だめしをせよ！

ここから先は、原作にない、全くのオリジナルバージョンだ。東洋色の濃い悟空が、エイリアンたちと戦う姿はファンタスティック！　なんて、喜んでる場合じゃない。相手の素性がよくわからないだけに、11章以降は、モロ、ムズイ！　まずは宇宙での戦い――。

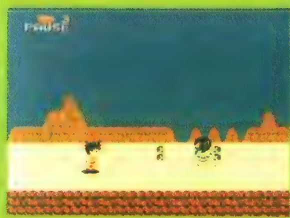
宿敵 クリリアンは案外チョロイ奴

START

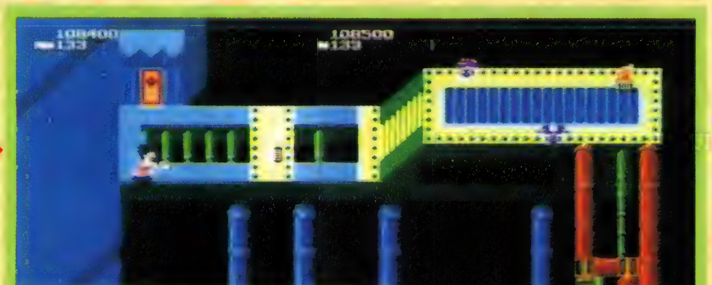


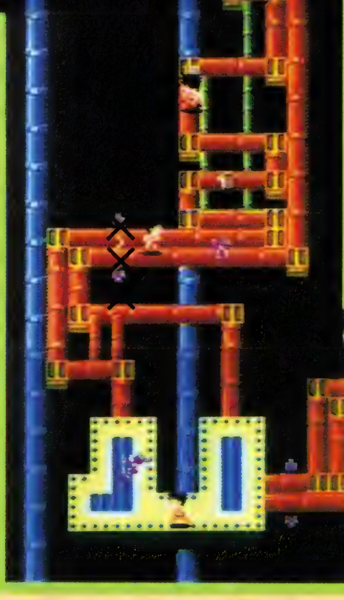

○まわりの敵を全滅させると扉が開いてクリリアンとの戦い

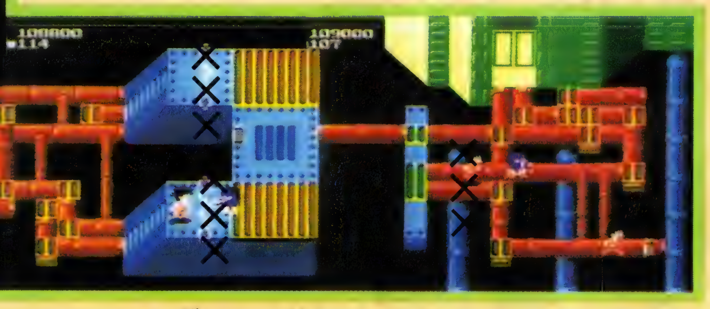

○懐へ飛び込み、連続パンチを決めてやろう。少しでも距離があると×


○足を伸ばして攻撃してくる


○んね？　案外チョロイ奴なんだよな。連続ダメージ与えてやれぃ

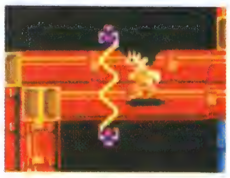


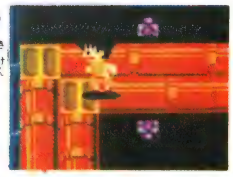



○管にへばりついて、攻撃の手をのばしてくるエムボットには、かまうだけソン。スキをみて逃げたほうがいい。

○お札みたいな酸素ボンベが落ちてるね。これを取ると、ライフ値が5、上昇。たとえ5でも、貴重なライフ回復剤だ。

バリア越えテクはコレで決まり！


○ハイ、サヨ～ナラ～のバリア越えさっ


○危険!! ビリビリの電気だ。こうして、途切れるのを待って

マップ中、×××印の場所には、電気バリアが流れて危険。うっかりするなよ～。

宿敵 また出た兎人参化 触れるなよ


○右で数回はねた後まん中に来るぞ

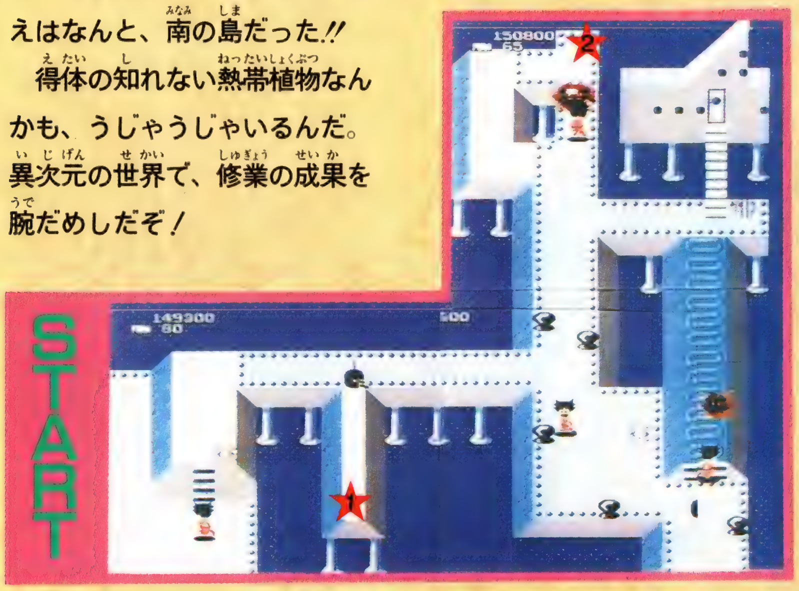

○触れたらアカン人参にされちゃう

異次元の修業相手はムズイぞォ！

第12章 セブンアイランド

【修業の命】
島を探してたどりつけ。ルートを選んで島探険だ！

ようやく兎人参化の魔の手を逃れて宇宙から帰ってきたと思ったら…あれあれ？ ここ、ひょっとしてまだ宇宙ステーションみたいだなぁ。いったいどこへワープするのかと思ったら…答えはなんと、南の島だった!!
得体の知れない熱帯植物なんかも、うじゃうじゃいるんだ。異次元の世界で、修業の成果を腕だめしだぞ！



宿敵

バブラーは殺さずノーダメでくぐり抜け！

如意棒があれば、乗っかってしゃがみ上からぶすぶす刺す。ないときは…。



◆うおっと。強そーだよ

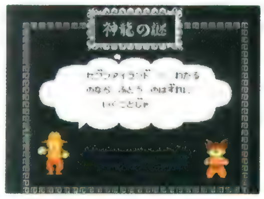


◆攻撃してみて強さがわかるバブラー。頭上はダメージを受けないから、こう乗っかって出口へ

3へ

島探しの助言はここでもらう 2

この章は、まず島へ渡ること。宇宙港のこの波止場へ行けば、島へ渡る助言がもらえるぞ。アタリ判定が厳しいから何度もウロウロして。



◆どうしても助言シーンにならぬならジャンプなど

3

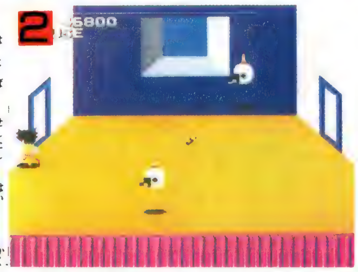




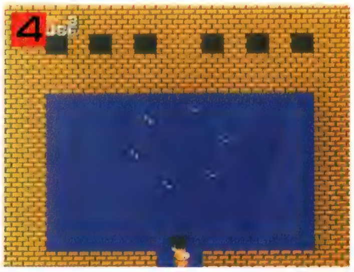
◆★印の部屋、3つともホイポイカプセルが落ちている、隠し部屋だ。このうち4の部屋には敵がいないからラクラクにアイテムいただき

おっと見つけた、隠し部屋だびょ〜〜〜ん！ 2 4

隠し部屋…なにやら久しぶりのひびきを持つ言葉だなあ。しっかり入ってイイモンを。



◆波止場の先端で入れる隠し部屋。強力な武器が…

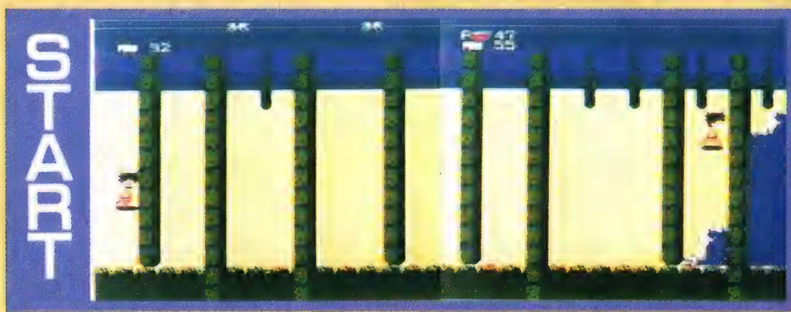


◆島の中にも隠し部屋がけっこうある。

第13章 ジャングル王ビンボ

【修業の命】
うっそうと生い茂るジャングル。全力を尽して脱出だ！

のどかな島から、一転、舞台は南国のジャングルへ。生首がいきなり落ちてきたりして、のっけからキムイ！
奥へ入れば入りこむほど、怪しげな生物や、汚ねえウンコがウヨウヨしてる、超危険地帯なんだな。
そして、悟空を待ち受けるのは、ピラピラふんどしに身を包んだ、人喰い人種。隠し部屋の位置と、部屋の内部を、ちくいち確認しながら、用心深く進んでいこう。



⬆生首がボトッ、ボトッ。先を急ぐとダメージ大。下に下がってきて、今にも落ちそーってとき、一発パンチをかましてやろう。

⬆この先、底なし沼だから要注意。Aの水中面に入ったら、すぐ、上に上れば、沼に棲息する半魚人にやられることもなく、次の土地へ進めるんだ

どっかで見たぞ。こんな隠し部屋



⬆無人の隠し部屋！チャンス到来だぞ！ 肉やケーキが出ることもあるからライフ値が高いときは少し進んでひき返しても



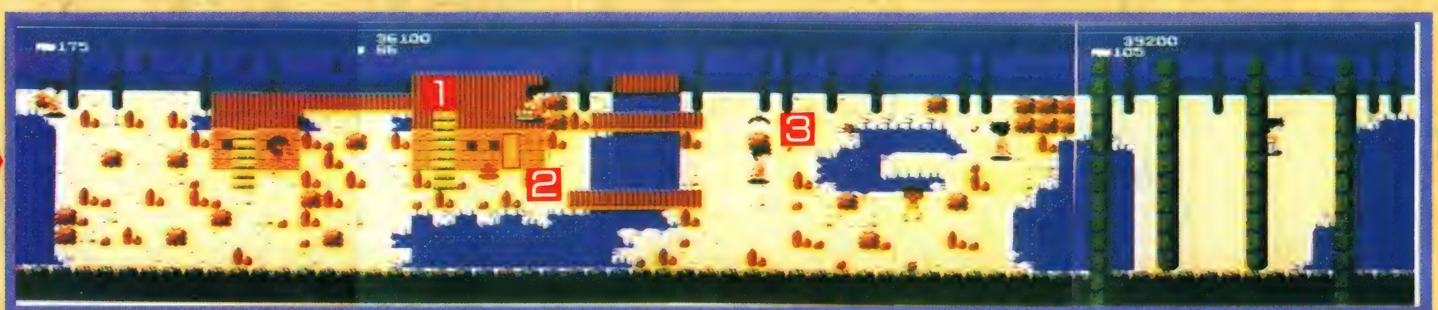
⬆ここでは、おなじみ・カギを見つけなければならない。このカギがないと、この章最後の敵・人喰いビンボのいる部屋の扉が開かないぞ



⬆プテラノドンのおでまし。苦労してやっつけてもホイポイカプセルを出すとは限らない。戦うべきか!?逃げるべきか!? よーく考えてね

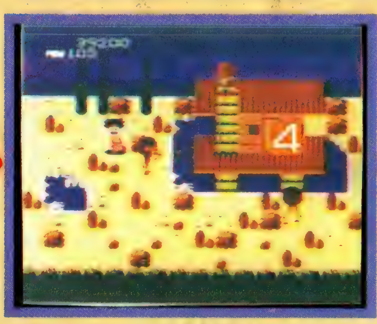


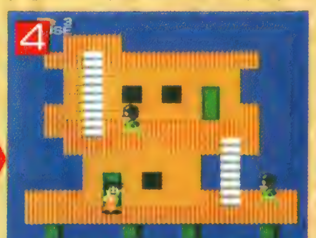
⬆沼を通らなければ、次の土地へ進めない場所も。沼の中には、こんな半魚人が棲息し、えじきを待っとるんだわね



⬆一見、地形のひとつに見えるけど、この、サボテンみたいな障害物、一発パンチで消えてくれる。別にあったっていーけど、ないほうが通りやすいから、このあたりはパンチを出しつつ

⬆このへんにたくさん出てくるチンパンジー、後ろから近づいていってパンチを決めよう。隠し部屋に行く前にスッキリ片づけちゃったほうが、後がラク





⬆ベア軍団がいる部屋の奥の扉を出ると…

宿敵 王様・ビンボは行動パターンを読み取りゃ楽々

ここへ行きつくまでのほうがよっぽど大変。この章のボスキャラ・ビンボは、知能が低いらしくやっつけやすい。

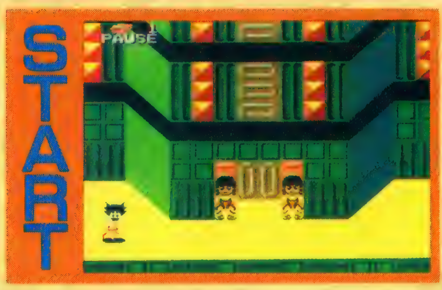


⬆行動パターンは、右→中→左。先回りで横パンチを

第14章 コンペイ塔

【修業の命】
いよいよ最終地。14階建ての最上階であいつと大対決！

これまでの13章分の敵キャラが、ほとんど総出演で攻めてくる。悟空、大ピンチ!? 階と階の間にはボス級の敵が行く手をさえぎってくれちゃうし、あーあ、正直、シンドイ。でも、ここまで来たんだ、気を取り直し、進んでいこーじゃないですか。ケーキ、出ろ！



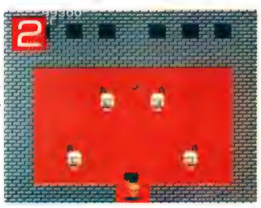
◆何となーく不気味な予感をただよわせるスタートだ

く、くるしいときの隠し部屋だのみっ

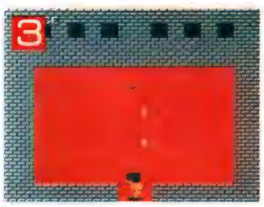
このステージ、あちこちに扉がある。入れそうなところには片っぱしからチャレンジしてみよう。イーもんが待ってるかもね。



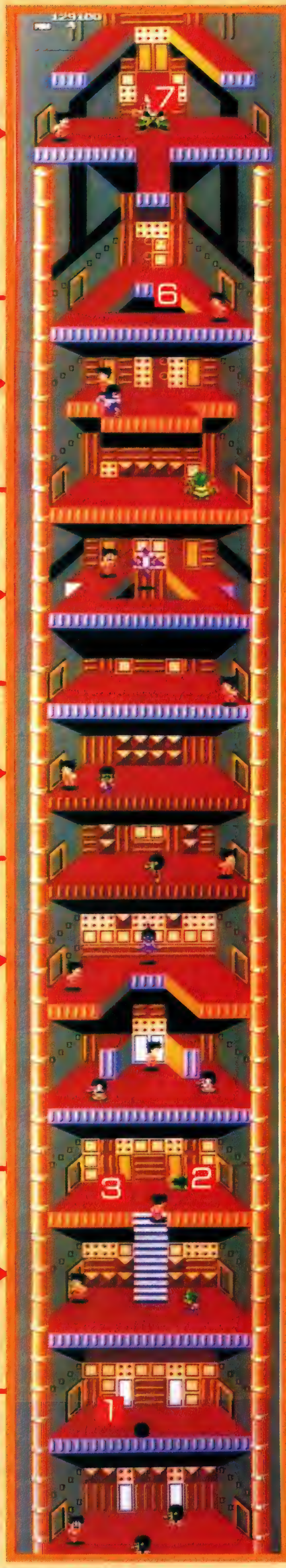
◆後半の敵は、なかなかカプセルをくれないから、こんな部屋はうれしい限り。ケーキ、出ないかな



◆この部屋のカプセルは、たいてい如意棒クラスの置きみやげをくれる。運を天にまかせて開けよう



◆スイ～ッと入ったらいきなりガチャンコ！ こんな部屋には要注意。マップで位置をよく確認して



最後の敵 ヨーヨーロボは死ぬ気でぶつかれ



◆つおい。メチャつおい。どーせ最後だ、残りライフを気にせず、懐へ入って連続攻撃

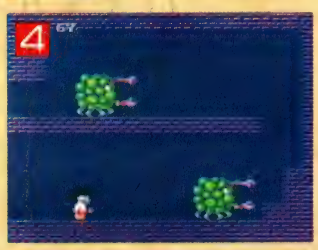
宿敵 牛魔王の攻略は先手必勝がパターン



◆いきなりするどい刃のオノを投げつけてくる乱暴者。ダメージを与えたら一歩下がる



◆なんだかなつかしい感じがするよな。第1章で出てきた門番だ。おめー、こんなとこでナニやってんだ!? サイドからジックリ攻めよう



◆こいつの攻略方法は、前に出てきた第12章のときと全く同じ。なんともワンパターンな奴っちゃ。頭上をトトト…とくぐり抜けだい



◆再び戦いを挑んでくる、クリリン。少しダメージを与えるとしゃがみこむから、すかさず連続攻撃。たあいない奴

特別コーチ

この方法で、修業の難所をらくらくクリア

難易度マークの見方Ⓐ＝コツさえわかりゃ楽々　Ⓑ練習次第で　Ⓒ＝テクと共に強運も味方につけたい

難所の前に、大スクープ！　あられちゃんの隠しキャラが出たぞ!!

特別コーチの前に、ちょっとおジャマしますっ。なんとっ！　アラレちゃんの隠れキャラを大発見だ。

出る場所は、筋斗雲でワープしている最中で、やっつけたり触れることはできない。出し方は……うーん、残念ながら、まだ公開はできない。「持っているアイテムの種類や数に関係ありそうだね」と、バラリス中野は語っているぞ!!



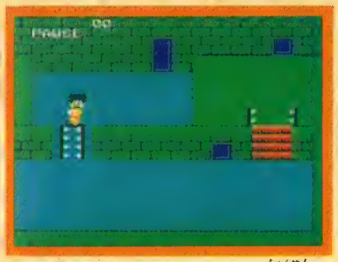
◆筋斗雲は、ホイポイカプセルがぐるぐるまわっている部屋で出せる。コンティニューしたときはダメ。乗ってワープしてると左からアラレちゃんが出て、追いぬいていくのだ。

難所Ⅰ　第6章のギロチン攻めで、アッという間に死んじゃうヨ～　難易度Ⓐ

第6章のピラフ城内は、前半戦最大の難所といえる。攻撃性の高い敵がビシバシ出てくるうえ、矢印や火の球といったワナも多いから。とりあえずはワナの少ないところで敵を殺してしまうのが得策。ギロチンは、定期的に羽がい締めをくり返すからよーく見て。



◆火の球と矢印が同時に出現するまでジックリタイミングをはかれ



◆ギロチンのタイミングは直前で待ってはかればＯＫさ！



◆からくり部屋はナイフが曲者。近づいて先に下へ落としちゃえ

難所Ⅱ　神龍が叶えてくれる願い、何を選ぶべき?!　難易度Ⓒ

第6章をクリアすると、画面がピカピカ点滅し、神龍のお出ましだ。たしか願いごとは何でも叶えてくれるハズなのに、ゲームでは4つの中から、叶えてもらう願いごとを選ばなくてはならない。4つの願いごとは、①タイトルのドラゴンを動かす／②未来を見せてくれる／③パワーアップ／④ギャルのパンティをくれる――。③を選ぶと最大ライフ値が150から250へ。②を選ぶと、第7～10章が飛ばせる。テクに自信がついたら、③がおススメだな。



◆ささ、どれにしようかな。この決断は後のステージへの影響大



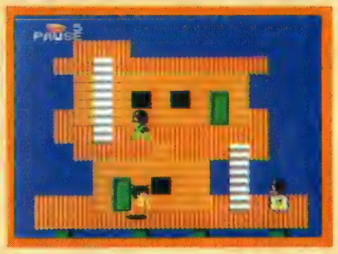
◆Ｈ心で余計なのを選んじゃったぁ～！

難所Ⅲ　第13章・ポイント4、死んでもクリアできにゃ～い！　難易度Ⓒ

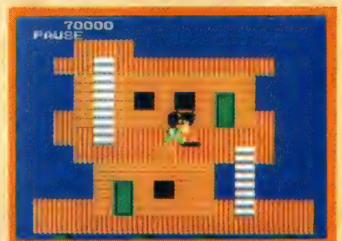
第11章以降は、コンティニューしても、11章の始めに戻される。ホイポイカプセルもほとんど出ないから、全クリ目標なら第1章から頑張り、難所Ⅱでライフ値アップがおススメの策。難所Ⅲのここに来るまで、少なくともライフ値150以上はほしいもんな。



◆ライフ最大値を250にしてもらったから、こんなにストックが



◆たしかにこいつら、つおい。あせらずジックリ攻めるしかない



◆一人ずつやっつけていくしか方法はない。多少のダメージ覚悟で

2年越しの悩みよサヨウナラ！

ミシシッピー殺人事件

MURDER on the MISSISSIPPI

解決調書

PRESENTED BY AKIRA HIBIKI

これで犯人がわかる!!

ジャレコ ¥5,300



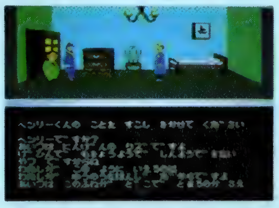
不幸は突然やってきた。解けない。わからない。捜査が先に進まない。寝ても醒めてもミシシッピーの日々……そろそろ必勝本の出番のようだ。ここまで来たらあきらめは罪。終らせましょ！

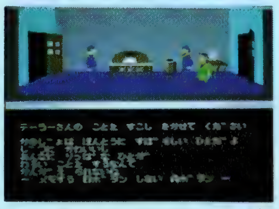
MURDER on the MISSISSIPPI

もう一度、デルタプリンセ

捜査の鉄則 1

捜査は、関係者7人の事情聴取から始まる。それぞれの船室にまわって、被害者、他の乗客について聞いてみよう。この人は、この人について何と言っているか、それらを総合してみると、人物像がはっきりしてくるぞ。

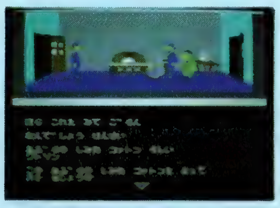




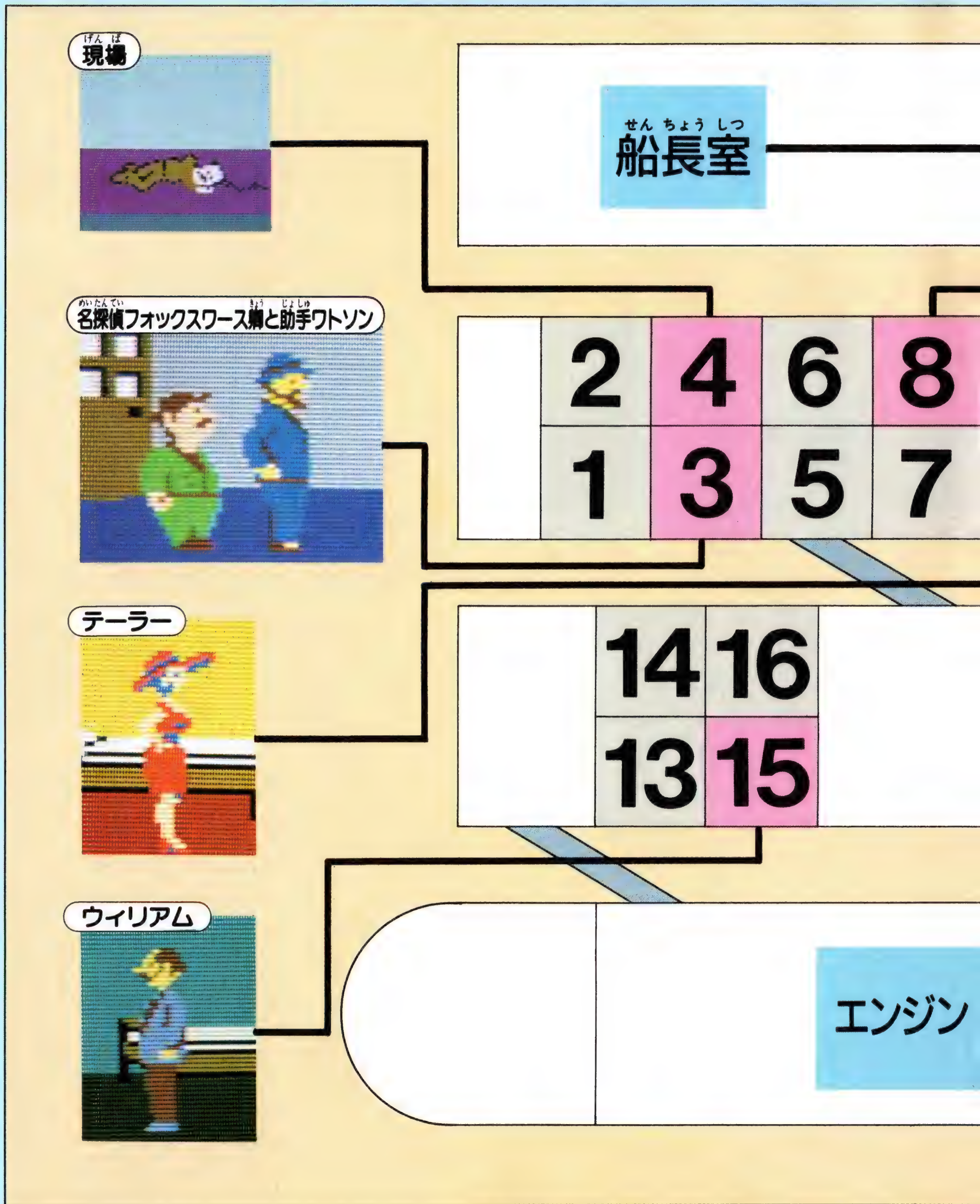
必ず、全員の証言を取ろう。同じ質問には「もう話しました」としか言ってくれない。注意深く証言を読んでおこう。聞き込みじょうずになることが、名探偵の基本だよ。

捜査の鉄則 2

証言を取るだけではダメ。船内に隠されている証拠品を集めよう。多くは船室のなかにあるぞ。証言を聞き出す時に、チャールズを動きまわす。机、ベット、ドレッサーなどにぶつかると「メッセージ」がでてくる。「さがす」を実行すると、そこに証拠品がないか調べたことになるんだ。証拠品はチャールズの自室、3号室に持ちかえり、調べてみる。1個だけでなく、組み合せて調べること。証拠品のなかから…またもや。







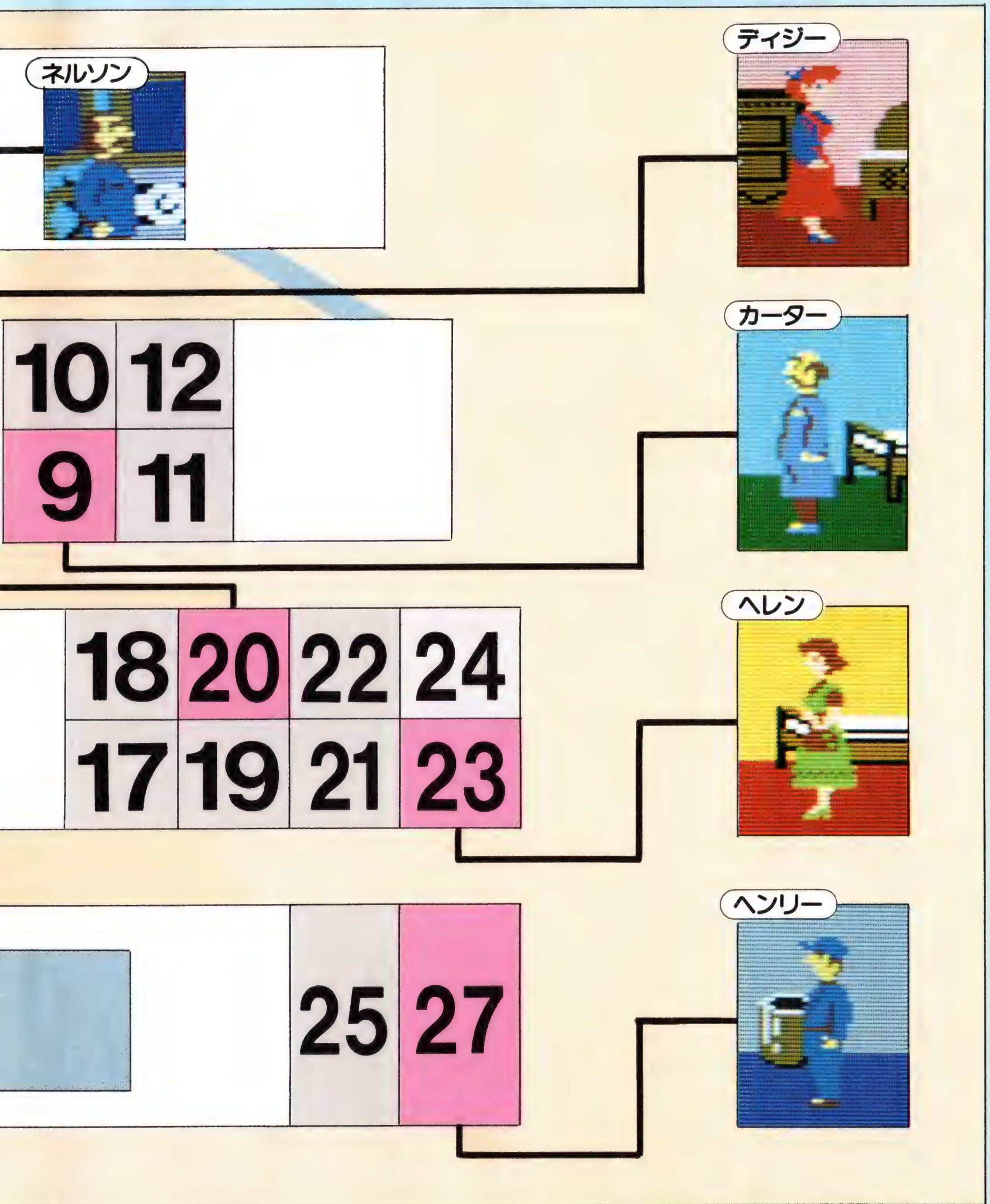
船の構造を知っておく



捜査は集中して行え！

全27部屋のうち、捜査に必要ない部屋がある。上のマップで、色付きの部屋がそれ、ここは、乗員のいない空き部屋だし、証拠品もでてこないのだ。無視しよう。その分、他の部屋は丹念に回ろうね。17、18の部屋は通り抜けができる。これを利用すると、船内を楽に行き来できるのだ。やったね。

ス号の現場検証だ



ムダな労力ははぶけ！

デルタプリンセス号は4層に分かれ、階段を使って行き来できる。片側が奇数番号の部屋、もう片側が偶数番号の部屋だ。事件解決のためには何度も船内を回らなくてはいけない。容疑者の部屋を回る時は、船の構造を頭に入れて、遠まわりをしないようにしよう。早期解決には欠かせないことだよ。

殺人現場は4号室！

被害者のブラウン氏の自室は4号室。彼はここで何者かに殺害されたのだ。向いの3号室がチャールズの部屋…人が殺されたことを気付かなかったとは、なんとも間のぬけた探偵だね。名誉回復のためにも、チャールズは犯人解明に全力をつくすぞ。部屋の位置は犯人追求の助けになる。頭に入れよう。

捜査の鉄則 3

「あれえ、この証言さっきと違ってる…」同じ質問には「もう話しました」としか言ってくれないはずだけど…それは、キミの捜査が進んだ証拠。捜査には3段階ある。各段階毎に、新しい証言をしてくるのだ。証言だけではない。証拠品も以前は見つからなかった所から、出てくるぞ。レベルアップのためには、証言や証拠品がある条件をみたして、そろっていなければダメ。地道に歩き回る正攻法が一番の近道。







捜査の鉄則 4

重要な証言の下には、メモコマンドが出る。「メモ」する時は、Bボタンを押そう。「メモ」した証言は、他の乗員に見せて、証言してもらうことができる。と、またもやメモコマンドが出現…なんてこともある。メモは各人につき3項目だけ。4番目のメモを取ると、1番目のメモは自動的に消却され、二度ともどらない。選択が必要だ。





これは便利！「ミシシッピー殺人事件捜査ノート」も発売中!! ¥320

MURDER on the MISSISSIPPI

この7人のなかに犯人がいる!!

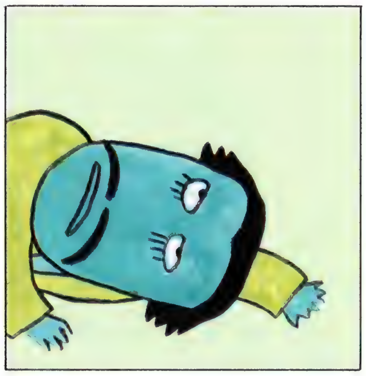
全人物全証言 禁断の公開

探偵チャールズ・フォックスワース卿にかわって、全国の名探偵志願者に、わたしの捜査ノートを披露しよう。1人につき、他の関係者はどう証言しているか、まとめた極意中の極意。徹夜でがんばったノートなのだ。これを活用して、犯人をつきとめて欲しい。



ブラウンのページ

Brown's page



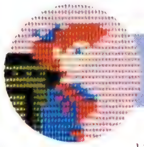
ルームナンバー **4**

性別 男　職業 デルタプリンセス号の共同経営者



カーターの証言

「殺害された!? わたしも判事として協力しなければいけませんな。2、3年前ちょっとした事件で彼を助けたことがありました」「思い出したんだが、たしか鉱山のことについてだったな」



ディジーの証言

「わたしは、一度もブラウンさんにお会いできなかったわ。こんな恐しいことがおこるなんて…」
「りっぱな人だと聞いてましたわ。でもどうして殺されちゃったんでしょう」



ネルソンの証言

「なんですって、ブラウンが…彼はこのボートの共同経営者なのに…」
「死んでしまった人のことは話すべきではないのですが、彼は貧しい女テーラーをねらっていたのだと思うのです」



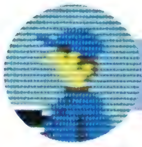
ヘレンの証言

「アメリカ中で一番りっぱな馬を持ってましたし、コットンも栽培なさってました。たいへんなお金持ちでしかもハンサムでいらっしゃったのに」「りっぱな人だったのに、殺されてしまうなんて」



テーラーの証言

「ブラウンさんとはあまりお会いしたことがなかったのですが、りっぱな人だと聞いています」「数年前、ネバダ州のはずれでブラウンに会ったことがあります。よく覚えていませんが…」



ヘンリーの証言

「今朝、彼の船室が騒しかったんだ。本当の事を言うと、あいつはオレの父親だったんだ。親らしいところは何ひとつなかったけど」「ヤツの船室には、たしかに争ったあとがあったよ」



ウイリアムの証言

「ああ、それはひどい。ブラウンはケチでしたな。寄附の話など聞こうともしなかった」「かわいそうにねぇ、わたしは施設に寄附してもらおうと、彼にお願いするつもりだったのに…」

ディジーのページ

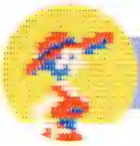
Dezzie's page



ルームナンバー	8
性別	女
職業	キャピキャピの田舎娘

自分についての証言

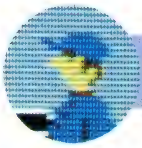
「わたしはニューオリンズのパールおばさんのところへ行くために船に乗っているのヨ」「パールおばさんのオクラのスープは最高よ。あなたもきっと好きになるわ」



テーラーの証言

「彼女は乗ってなかったんじゃないの？　若くてかわいい売春婦よ」

「彼女とは、少し話したのですけど…きっと関係がないと思いますわ。でももしかしたら？」



ヘンリーの証言

「さー、新しいお客さんじゃないですか？」

「彼女のパールおばさんの料理はかなりいけるね」



ヘレンの証言

「その若いご婦人にはお会いしたことなどありませんわ。でも、彼女はわたしの好みの人ではなさそうですね」

「デイジーはとてもいい子ですよ。わたくしに、きちっと挨拶をしてくれますしね」



ネルソンの証言

「ディジーさんですか？　ニューオリンズにいるおばさんに会いに行く途中だとうかがっておりますが…」

「彼女のおばさんのつくるオクラのスープは、本当においしいですよ」



カーターの証言

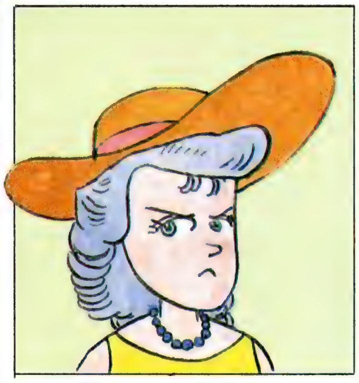
「若い女性に会っても、あまり楽しいとは思わないのですが、彼女とは知り合いになりたいですねぇ」

「あの子は関係ないですな。あれは単なる売女に過ぎません。プロの判事の直感ですよ」



ウイリアムの証言

「さー、よく知りませんな。あの女性が寄附に興味があるように見えますか？」「ディジーは、寄附をしたくっても余裕がないって言ってたな。彼女自身も孤児だったそうだし、貧乏なのだろう…」



テーラーのページ

Teiror's page

ルームナンバー	20
性別	女
職業	貴婦人

自分についての証言

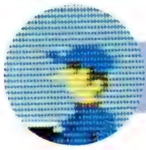
「まあ、この川の空気ったら、眠くなるわ。今朝なんて10時ぐらいまで寝ていたんじゃないかしら」「父が亡ってから、苦労しましてね。今のようになるにはたいへんでしたわ」



ディジーの証言

「そんな人は知らないワ。わたしはパールおばさんに会いに行くだけョ」

「感じのいい人ですね。パールおばさん好みの人だわ…」



ヘンリーの証言

「彼女は本当にすばらしい人だよ。実にかわいいし、あんなにりっぱな人が悪いことをするなんて考えられないね」

「たしかに、テーラーを愛しているよ。しかし、彼女はオレが思っていることも、こうして乗り組み員として働いていることも知らないだろうな…」



ヘレンの証言

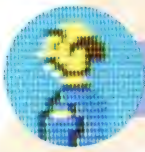
「平凡なこと！ 彼女も西部の出身らしいけど…貧しい家の生まれですわ。あんな田舎者に何ができるんでしょうねえ」

「あの売春婦は、ブラウンさんに何か恨みを持っていたか…彼のお金が目当てだったんじゃない」



ネルソンの証言

「彼女はすごく陽気で、快活な人のようですね。ネバダの出身だったと、思いますよ」「そういえば、こんな「そういえば、こんな話を聞いたことがありますね。彼女の父親は誰かにだまされたのが原因で、自殺したのじゃないかって…」



カーターの証言

「テーラーさんですか？ えっと、テーラーさん…あっ！ あの下品な若い女か。洋服の着方などからわかりますよ。彼女はネバダの出身と聞きましたが、この旅行で初めて会った人です」

「あの人は誰かを恨んでいるのでしょうな。きっと、お父さんの財産関係でしょう」



ウイリアムの証言

「彼女は、たしかに魅力的な女性ですな。大変もの静かで、控え目な人だしね。多分、男を挑発しているんじゃないですか…まあ、わたしは齢を取り過ぎて、関係ないが。みなさんはどうでしょうか…」

「あの婦人の態度には芯があって、しっかりしている。あれは、ほめるに価するね。そう思わないかい？」

ネルソンのページ

Nelson's page



ルームナンバー	船長室
性別	男
職業	船長

自分についての証言

「リバーボードの船長という仕事は疲れるんですよ。操舵室で眠ることや食事を取ることが多いのでね」「今朝ブラウンさんの部屋が騒しかったと、誰かが言ってましたな…」



ディジーの証言

「彼は、この船の船長なんでしょ」
「たくましくって、強そうなひと…わたし、ああいう人好きヨ」



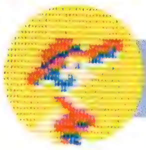
ヘンリーの証言

「船長についてなんか言えないよ。やっぱり厳しい人だからね。それに情け容赦のない人だしね。それだけだよ」
「あの人は、よく仕事をするし、すごく厳しいんだ。でも差別はしないよ」



ヘレンの証言

「船長はりっぱな人だわ。有能だし、寛大だし、愛想もよいし、礼儀正しい方だわ。あんなうわさ、一体誰が信じますか。彼はとてもよい人よ。誰がなんと言おうと、りっぱな紳士というのは、他の人とは違うものよ」
「ネルソン船長は自分の立場をわきまえているかぎりは、りっぱな人ですわ」



テーラーの証言

「彼はちょっとおせっかいね」
「機嫌が悪かったようですわ。なにか困ったことでもあったのかしら」



カーターの証言

「ネルソン船長は、りっぱな方ですね。本当にりっぱな方ですよ。この船の所有者の一人なんですよ。才能のある航海士だしねえ。実に才能がおありになる。もちろん過去にひとつやふたつ、はっきりしないことはあったけどねえ。聞くところによると、法に係わることだそうだが…しかし、まあ全ては昔のことだ」「ええ、たしかに彼とトランプで賭けをやっていましたよ。まあ、あまりうまいとは言えませんが、ブウランの方がぬけめなかったねえ」



ウイリアムの証言

「船長は、わたしのことをバカだと思っているようですが、あの人はちょっと無愛想すぎるし、カリカリしすぎますよ。それに最近、彼に造船代をいくつか売ったんですが…。仕事に関しては、抜け目なくやるしね。しかし、彼のよくやる悪意を秘めたあの態度はやめて欲しいですな」「彼からもらった株の代金については、よくわからないな。でも、わたしの方が疑いすぎているような気もするが…」

ヘンリーのページ

Henly's page



ルームナンバー	27
性別	男
職業	船員

自分についての証言

「今朝エンジンが故障しているようだったので、デッキの下に降りて行ったんだ」「エンジンルームをきれいにするのが、オレの仕事だが、いつもキレイにするのはちょっと無理…」



ディジーの証言

「誰なの、その男の人？　有名人？」

「かわいい男の子ネ。ちょっと汚ならしいけど…」



ネルソンの証言

「とてもいい船員ですよ、ヘンリーは。しっかりしているし、信用もおけるし、真面目な奴ですよ。しかし、ちょっとわからないところがありますね。おわかりでしょう。そんなに詳しくは、お話しできませんが、彼はブラウンの息子だということらしいです。かわいそうな話しですが…私生児なんですよ。」

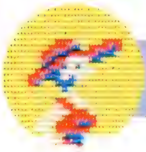
「あの事件の時、奴はエンジンをいじっていたんだ。エンジントラブルがあってね。奴はやっていないよ。その時エンジンルームにいたんだから」



ヘレンの証言

「ああいった人たちとは、おつき合いしたくないわ。たかが、雇われ船員ですしね…彼のような人のことをお聞きになるなんて、侮辱ですわ。それに、あの人は売春婦のようなテーラーにいいよっていましたわ。もう、ほかに言うことなんてございません」

「あの男と売春婦のテーラーはこの船を汚すようなことをしているのよ！ああ、おそろしい…」



テーラーの証言

「彼については、あまり存じませんわ。船員さんなんでしょ」

「えっ、ヘンリー？　知ってますわ。貧しくて学校も出ていないけど、とてもいい人よ。ああいう人を本当の紳士っていうのね」



カーターの証言

「ヘンリーですか？　あいつは人間のクズですよ。下品で無教養で信用できない奴ですからね。わたしがこのように言えるのは、有能な判事だからですよ。あいつは、この船がどこで止まるのかさえ、教えてくれませんでしたよ。犯罪でも行しかねないのが、おわかりになるでしょう。しかし、まあ、彼について特別いろいろと知っている訳じゃないですがね…」「よく見ていると、彼は、何か殺しに関係がありそうだな」



ウイリアムの証言

「ヘンリーはかわいそうな若者なんです。わたしは妙な親しみを感じるのですが、きっと人生に迷っていたんでしょう。そして、彼は強く誘惑されて…やってしまったんですよ。あまりにも強い誘惑にかられて…」

「ヘンリーは、ひねくれた奴だ。お金もなければ、常識もないし、頭もよくない。目立たぬ労働者というところだな…」

カーター のページ

Carter's page



ルームナンバー	9
性別	男
職業	判事

自分についての証言

「わたしは、仕事で旅をしているのです。ちょっと重大な秘密事項でしてね。重要人物が関係しているのですよ」「わたしのことを無情な判事だと言う人がいるが、ひどいですな」



ディジーの証言

「カーターさんですって？　ワクワクするわ。でも、わたし、彼のことはまったく知らないの」

「あの人は、ちょっと怖いワ。わかってくれるゥ？」



ネルソンの証言

「あの有名な判事のカーターさんですか？　ネバダでは、彼は能なしとか言われていたようですが…まあ、わたしが聞いたことなんですが」

「彼とトランプしていたのは、本当だよ。彼がイカサマをしていたか、どうかは、はっきりわからないが…でも、考えられるね」



ヘレンの証言

「カーターさんは、人一倍、法を重じる人ですわよ。まるでソロモンやキケロの法廷のペリクレスのようだわ。彼のことをいくらほめてもほめすぎることは、ありませんわね。あの方と、ご一緒することは、本当に楽しみなことですわ」

「あの判事さんは、りっぱな人ですわ。たとえ、彼が非難されていても、わたしは気にしませんわ。彼はりっぱな人ですもの…」



テーラーの証言

「あの判事さんね、知っていると思うけど、ちょっと、お酒の量が多すぎるんじゃないかしら。きのうの夕食の時、息が荒かったわ…」

「今まで、気がつかなかったけど、彼って、すごく悪い人のようだわ。もしかしたら、人殺しだって…」



ヘンリーの証言

「さあ、知りませんね。そんな人」

「彼はとてもすぐれた判事だと思うよ。でも、昨日彼の部屋に3本もブランディーのビンがあったから、片づけたんだ。きっと大酒飲みだよ!!」



ウィリアムの証言

「あいつは、ひどい奴です！　アメリカ法学が戦わなければならない、邪悪な怪物ですよ。あいつは自分勝手だし、残忍な奴です。いいですか、あいつとあのブラウンとの間には、何か隠された関係があるはずです！　言っときますが、あいつが人のためになることなど、これっぽっちもしてやいませんからね」

「カーターは乱暴な奴だよ。本当にお酒もよく飲むしね…」

MURDER on the MISSISSIPPI

ヘレンのページ

Helen's page



ルームナンバー	23
性別	女
職業	金持ちの未亡人

自分についての証言

「わたしは未亡人ですけれど、小さな鉱山で、金や銀を掘って利益を上げてましてね…」「わたしはごく普通の人間ですわ。ただがんばっているだけなのよ」



ディジーの証言

「彼女に会えるのは楽しみなの。でも、会ったことないのヨ」
「あんまり好きじゃないワ。プライドが高くって、ツンツンしてるもの」



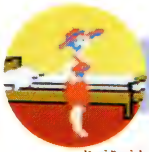
ネルソンの証言

「さあ、よく知りません」
「あの中年のうるさい女ですか？　彼女はマナーは悪いし、意地の悪い女ですよ。まあ…わたしの印象ですがね。あまり、彼女には会いたくないですね」



カーターの証言

「あの女性は、とてもすてきな人ですな。彼女とはよく話をするんですよ。彼女は道徳的ですし、それに若くみえますよ。人の道をはずれたこともない人ですな。大きなことであれ、小さなことであれ…。でも、彼女のご主人がどうして亡なったのかは、誰も知りませんね。不思議なことですなあ」
「ヘレンのご主人は、頑固で気むずかしい老人でしたな。彼が死んで内心はホッとしてるんじゃないかな…。土地の所有権も彼女のものになりましたし」



テーラーの証言

「あの上流階級のご婦人のことを言っていらっしゃるの？　もちろん、あの方は、わたしのような人間とは口もお聞きにならないわ。やっぱり、彼女は相当のお金持ちなんでしょうね」
「彼女は自分のことをクヨクヨ考える方で、それで、殺されたブラウンと、何か関係があったのかも…、何か秘密でも…」



ヘンリーの証言

「彼女は信じられないほどのお金持ちだよ。彼女の船室は洋服でギッシリだったからね。それに彼女が船長の金庫に入れてもらった宝箱は信じられないぐらいあったよ」
「最近、彼女がこの航路を所有していると聞いたんだ。しかも彼女は亡くなったあの人と友達だったらしいよ。こんな話でも役に立ちました？　あの人は俺のことをじっと見るんだけど、あんな人に会うのは初めてだしなあ」



ウィリアムの証言

「金持ちの婦人でしょ。でも、彼女は満足しているようには見えませんがね。いつも不満そうにしてますから…でも、彼女のつけてる香水の香りはいい感じです。きっとめずらしいものなんでしょうね」
「ヘレンは、わたしを社交界に参加させようとしているが、まったく時間のムダだね。わたしはあのコロンの香りは好きだが…あの香りにつきまとわれているのかもしれないな」

ウィリアムのページ

William's page



ルームナンバー	15
性別	男
職業	ボランティア

自分についての証言

「静かに暮らし、神との対話を続けることこそ、よいことだと信じてます」「若い頃、とんでもないことをやらかしてしまってねえ…そのうめあわせをしようとしているのです」



ディジーの証言

「彼には、一度も会ったことがないと思うワ」

「みんなが、言ってるわヨ。彼は、自分のピストルで射撃の練習をしてたから、あの事件と関係があるんじゃないかって…」



ネルソンの証言

「ウィリアムさんは、純粋なボランティアだし、それに、人の道をそれたりしない方ですよ。しかし、彼はよく射撃をしていますね。そこの自分の船室の前で鳥を撃ってますよ。きっとスポーツマンなんでしょう」

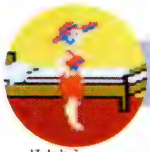
「彼のピストルを見たことあるかい？コルト式だ。鳥を撃つものではないな」



カーターの証言

「外見は、純粋なボランティアのようだが、正統な寄附をする時など、彼はすごくケチになるんじゃないかな？しかし、彼がアウター・アンティルの施設にすすんで寄附されていることは知ってますよ」

「実は、ウィリアムさんの仕事を1、2回したことがあるんですよ。彼は若い頃、何回か犯罪を犯していましてね。いや、しかし今は、りっぱなスポーツマンですよ」



テーラーの証言

「本当に、やさしい人ですわ。彼はきっとハエも殺せないんじゃないかしら。でも、毎朝船室の前で、鳥を撃っていらっしゃるわね」

「さー、よくわからないけど…。博愛主義者のわりに射撃をして、鳥を殺していますわね」



ヘンリーの証言

「ここだけの話だけど、彼はちょっと恐ろしい秘密を持っているみたいなんだ。いつも少し悲しげで、元気がないみたいだろ。多分、これがいつも射撃をしている理由なんだろうね。毎朝鳥をバンバン撃っている。あれは普通じゃないね」

「あの人は、オレのことをジッと見るんだけど、あんな人に会うの、初めてだしなあ」



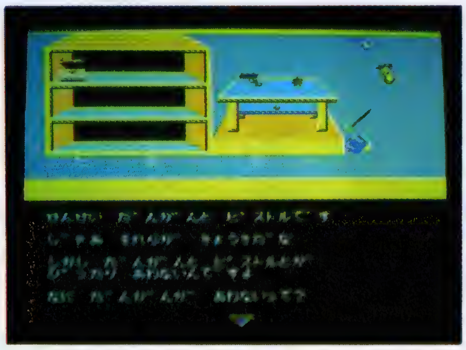
ヘレンの証言

「あの方は、表面上はりっぱなように見えるけど、実はバカね。わたくしがいつも社交界に出ていくべきだわって言うのに、自分じゃ何もできないの。にぶいのよ、彼は」

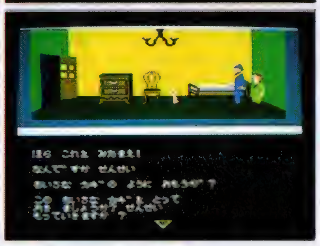
MURDER on the MISSISSIPPI

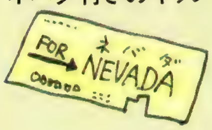
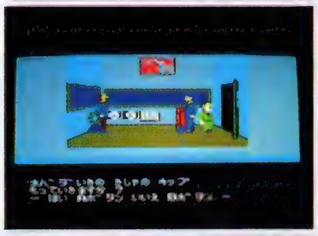
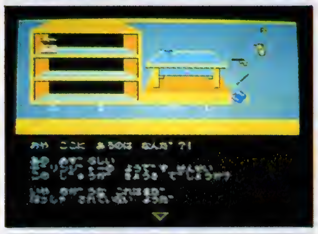
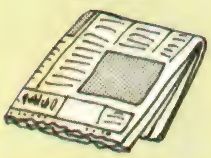
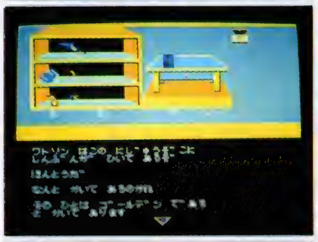
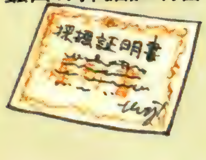
全証拠品を発見

13のアイテムを調べて調べて調べつくせ



証拠品はいくつ集まったかな？　証拠品は全部で13個。ただ集めればいいってもんじゃない。証拠品についての証言を取る。３号室に帰って、組み合せてみるなどと、実に複雑。ボクの捜査メモを参考にしてくれ。

証拠品	出現場所	情報データ	発見の瞬間
したんの箱 	20号室のテーブル	★かぎがかかってます（チャールズ談） ★箱は二重底になっている（ワトソン談） ★おばのパールも同じような箱をもっているわ（デイジー談）	
コルト式の銃 	15号室のドレッサー	★小型のコルト式自動拳銃です（ワトソン談） ★ウィリアムが鳥を撃つための銃か、しかし、ひょっとすると…（チャールズ談）	
油のしみたコットン 	27号室のゴミ箱	★ただの油でしょうか？　コロンの香りがするぞ（ワトソン、チャールズ談） ★ピストルをきれいにするのに、コットンをつかったんじゃないかな（ヘンリー談）	
フック 	25号室の壁	★何かをひっかけて引き寄せるのに使うんです（ワトソン談） ★ああ、それは船をとめているときに使っているものだよ（ヘンリー談）	
カギ 	1号室のベット	★したんの箱とカギを組み合せる。箱が開いてなかから、デリンジャーが出てくる（３号室） ★この船のどのドアのものでもないな（ヘンリー談） ★宝石箱のカギのようですね（ウィリアム談）	

証拠品	出現場所	情報データ	発見の瞬間
弾丸 	16号室の机	★ブラウンの下の部屋で見つけたのですよ。この弾丸がブラウンを殺したのだ！（ワトソン、チャールズ談）	
銃のグリップ 	4号室の前	★凶器の一部、デリンジャーのグリップではないでしょうか？（ワトソン談） ★グリップとしたんの箱から出したデリンジャーはぴったり合いますよ（ワトソン談）	
ネバダ行きのキップ 	船長室の金庫	★バージニア行きの汽車のキップですね。テーラーと書いてあります。バージニアにあるのは鉱山ぐらい…（ワトソン談） ★船長に保管してもらったのよ（テーラー談）	
手紙 	8号室のドレッサー	★ゴールデンあての手紙です。なかには鉱山の採掘証明書が！（ワトソン談） ★これは、テーラーが投函するようにいっていた手紙だわ（デイジー談）	
コロン 	8号室のドレッサー	★ピンの口のところに、コットンがついていますよ（ワトソン談） ★そのコロンは、テーラーがわたしにかしてくれたものだわ（デイジー談）	
デリンジャー 	3号室の台	★〔デリンジャー×弾丸〕この弾丸はこのピストルから発射されたのですよ（ワトソン談） ★盗まれた、わたしのピストルだわ（テーラー談）	
新聞紙 	3号室の台	★したんの箱の二重底に、新聞がひいてあるぞ！（チャールズ談） ★ゴールデンの鉱山がブラウンの手に渡った時の新聞の記事です（カーター談）	
鉱山の採掘証明書 	3号室の台	★手紙から落ちたのは…鉱山の採掘証明書だ。ゴールデンからブラウンへの証券の受け渡しではないか！（チャールズ談） ★あれは、父の鉱山だったんだ（ヘンリー談）	

ズバリ！第1段階突破

まず4号室へ行って、死体を発見しなければならない。次に、死体の身元確認が必要。これは9号室のカーターを4号室に連れていけばOK!! これで、容疑者から証言を聞けるようになるゾ、各々の容疑者の部屋をまわって、ブラウン（被害者）や容疑者のことについての証言を集める。この時、ネルソンに対するヘレンの証言とヘンリーに対するカーター判事の証言は、必ずメモを取っておくようにしよう。





証拠品は、No.15の部屋より「コルト式の銃」、No.20より「したんの箱」、No.27より「油のしみたコットン」、を取ってあの部屋の前で〝さがす〟してから、No.25の機関室で「フック」を取ろう。取った証拠品は3号室で調べること。



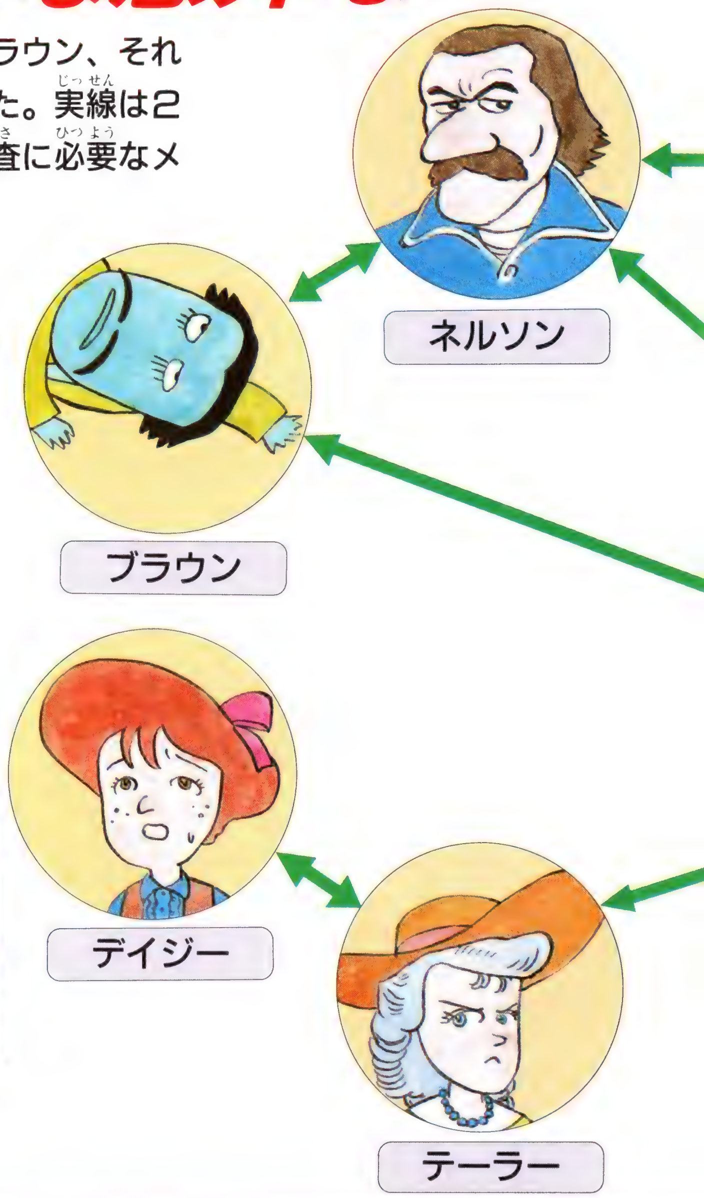
以上の事がらを行えば、捜査の第2段階へ進み、容疑者の証言が変わる。

あっ！ それからNo.1、16の仕かけ部屋にも入り、2つの証拠品を取っておこう。



この人とあの人＊＊＊＊ 意外な意外な

容疑者7人と被害者ブラウン、それぞれの関係を整理してみた。実線は2人同士の関係、点線は捜査に必要なメモを示しているゾ!!





こういう人間関係のしがらみは全部覚えておこう。犯人とは無関係なようでいて、じつは重要だったりする。ストーリーもよくわかるしね。

ゲームの序盤で浮かぶ人間関係

☆ネルソン↔ブラウン

船長のネルソンと殺されたブラウンはこの船〝デルタ・プリンセス号〟の共同経営者だった。

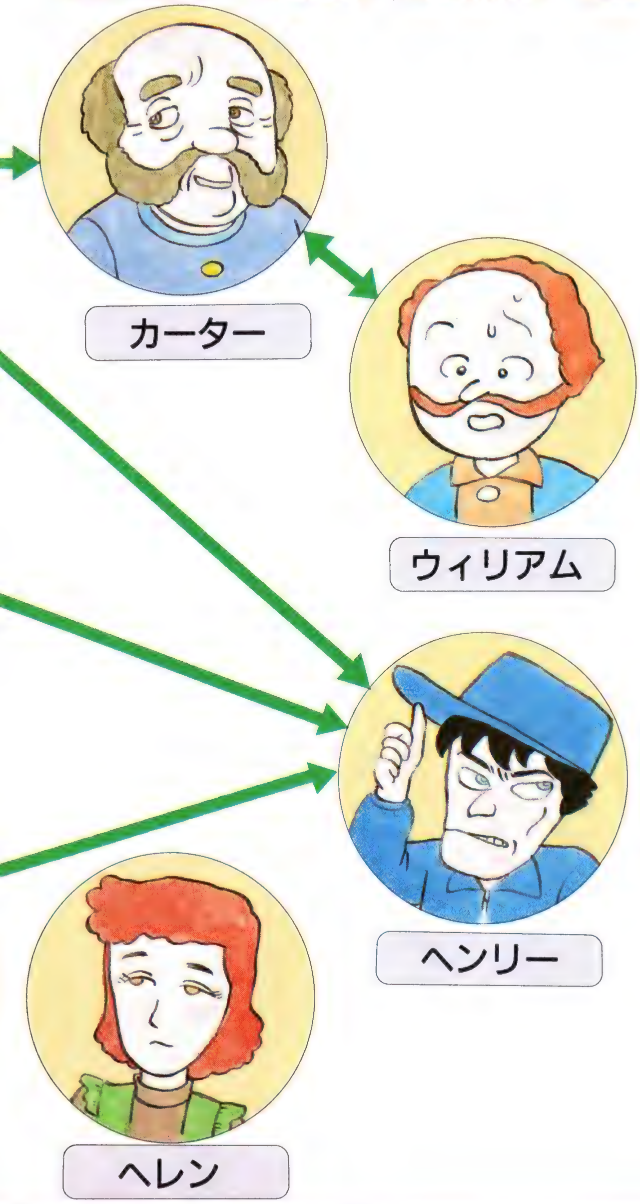
☆ネルソン↔ヘンリー

ネルソンとヘンリーとは船長と船員の関係。ネルソンはヘンリーをとてもいい船員だと言い、ヘンリーはネルソンのことを厳しいが立派な船長だと尊敬している。つまり互いに信頼しているっていうワケ。

☆ヘンリー↔ブラウン

これは最初のショッキング!! 何と船員のヘンリーと殺されたブラウンとは親子であったのだ。しかし、ヘンリーは親のブラウンのことを、コレっぽっちも愛していないし、尊敬もしていない。なぜだろうか？

人物関係図





捜査が進んでくると、やっと浮かび上がってくる人間関係もある。早い話、みんながホンネを語ってくれるわけだ。ねばってみよう。



この証言はメモに取って、ネルソンに見せよう。船長室の金庫から重要な証拠品が見つかるぞ。ゲーム前半の最難関だからしっかりチェック。

意外な人が…ますます複雑化する人間関係

☆ネルソン↔カーター

ネルソン船長とカーター判事はばくち仲間、時間があればトランプをやっていたという。ブラウンもこのばくち仲間だったという噂が…

☆ヘンリー↔テーラー

ヘンリーはテーラーのことを愛していた。一方テーラーもヘンリーのことを。2人は恋人同士？

☆デイジー↔テーラー

2人は親しくはないが顔見知りであるらしい。何か用を頼むぐらいはできるみたいなのだ。

☆カーター↔ウィリアム

1、2回ほどある事件でウィリアムはネルソン判事の世話になっているらしい。その事件の内容や理由などでは定かではない。

いよいよ第2段階突破



第2段階では、メモの取り方が大切だ。細く整理していく説明していくので、よーく心して読むように。

最初は、第1段階で得たネルソンに対するヘレンのメモをネルソンに見せて、そのまま金庫を“さがす”して、「キップ」を取る。次に、これも第1段階で得たカーターの証言をヘンリーに見せて、その証言をメモする。そしてNo.15でウィリアムにヘレンについて聞いて、メモを取る。このメモをヘレンに見せてヘレンの発言もメモに取る。さて、次は、第2段階でメモったヘンリーの証言を、ネルソン船長に見せてこれまたメモする。この証言は、この事件で大きなカギをにぎる証拠品「手紙」に関するものだ。謎が少しずつ解き明されていくゾ。



第2段階の証拠品は、最初に説明した船長室で見つけた「キップ」ともう一つは「銃のグリップ」だ。「銃のグリップ」は「フック」を使って取ればいいのさ。また、No.1、16の仕かけ部屋に入って、証拠品を取っていなかったら、早く証拠品（「カギ」、「タマ」）を取ろう。これらの証拠品があつまったら、3号室で念入りに証拠品を調べることも忘れないようにっと！

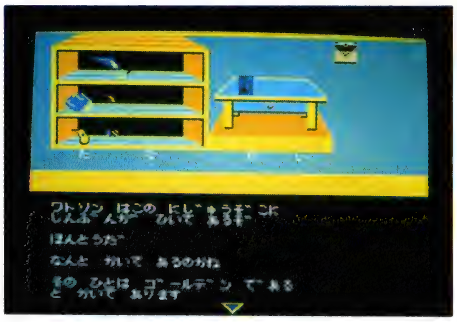


何度もくり返して読めよ!! 気合い入れて読むんだぞ!!

最後の大ヒント

さーて、今回の特集、「ミシシッピー殺人事件解決調書」はどうだったかな？たぶん、このゲームにつまづいている人には、スゴーク参考になったと思うし、このゲームを知らない人は、ゲームの面白さがわかって「ミシシッピー殺人事件」が欲しくなったんじゃないかな。とにかく、大人も子供も楽しめるアドベンチャーゲーム。どんどんチャレンジしよう。それでは、この辺で終りに……えっ！まだ先まで説明して欲しいって？しょうがないなぁ、第３段階はなるべく自力で解いてもらいたいんだけど…。よし！僕から読者のお年玉だ。もうちょっとヒントを教えちゃうゾ!!

●第３段階では、証拠品「コロン」の



所有者をめぐって捜査が進行する。「コロン」の持ち主は誰なのか？果たしてその人が犯人なのか？

●ある証拠品を調べると浮かぶ為名"ゴールデン"とはいったい誰か？謎は深まる。証言に注意しよう。

●証拠品「コロン」「手紙」はある人が保管している。ただ単に"さがす"するだけでは見つけることができないぞ。「キップ」の時と同じ要領でやろう！

●そして、証拠品が全部13個、かたまったら証拠品を全部調べて（組み合せも）、それから犯人の部屋に行って、告訴だ。最後は感動＆涙のラストシーンがキミを待っている。ぜひとも多くの人に、このゲームを解いて欲しい。最後まであきらめずにガンバロウ。引き続いて、アドベンチャゲームQ＆Aもやっている。質問待ってるヨ。



懸賞つき

「ミシシッピー殺人事件」を君のペンで推理小説にしてみないか？

ミステリー小説大募集

「まるで小説を読むように楽しい」と高い評価を得たミシシッピー殺人事件。それならばいっそのこと、ゲームを忠実に再現した推理小説があってもいいじゃないか。というわけでの大募集です。読者の皆さまの応募を心よりお待ちします。

ゲームの舞台、人物像、ストーリーから証言、証拠品の細部にいたるまで原作をいかした小説を書いてください。プレイしながら感じた悩み、喜びや想像の世界を十分に盛り込んだ個性に期待します。

※応募資格は問いません。

作品は400字詰原稿用紙20～100枚とし、住所・氏名・性別・年齢・職業・電話番号を明記のうえ封書にて郵送のこと。

しめきり　昭和62年２月１日（必着）

■主催　ファミコン必勝本編集部

■協力　株式会社ジャレコ

応募された作品の著作権は幣社に帰属するものとします。なお原稿は返却いたしませんので、あらかじめ御了承ください。

あて先

〒102 東京都千代田区麴町５－５－５
JICC出版局　ファミコン必勝本編集部
小説「ミシシッピー殺人事件」係まで

賞

最優秀賞	賞状＋ディスクシステム＋本誌規定の原稿料
優秀賞	賞状＋ディスクシステム＋お好きなジャレコソフト２本
佳作	賞状＋必勝本オリジナルグッズ＋お好きなジャレコソフト１本

審査員

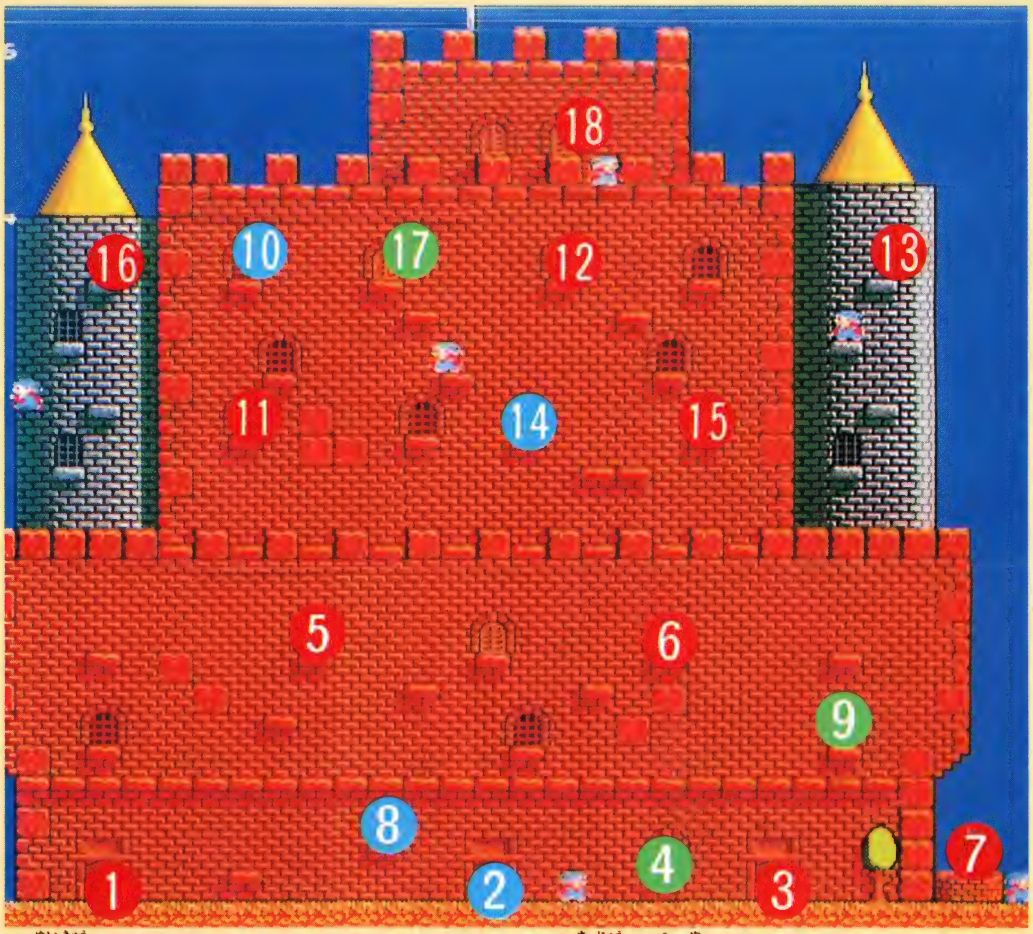
響あきら　菊地博人(ジャレコ)
ディネーセン赤迫　原啓二
リンリン井上　本誌編集部

ガーランド城完全MAP

全エリア解析ガイド

迷宮組曲 ミロンの大冒険

各部屋の謎が完全に解明された。アイテムを探しながらミロンを強くし、魔獣を倒し、女王エルシラを助け出せ！



●迷宮フロア　●アイテムショップ　●魔獣の部屋

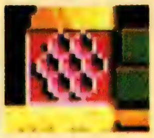
クリア3大鉄則

①ミロンをパワーアップしろ！

ガーランド城を闘いぬくためにはミロンをパワーアップしろ。魔獣の部屋に入る前には必ずだ！







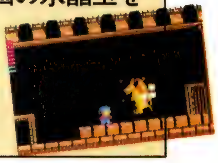
②アイテムを探せ！

迷宮を進むにつれて、どうしても行けない場所や、倒せない敵が出てくるはずだ。そんなときにはアイテムを探し出せ！



③魔獣を倒し水晶玉を手に入れろ！

女王エルシラを助け出すまでには、7匹の魔獣を倒し、7個の水晶玉を手に入れなければならない。この水晶玉には不思議な力があるぞ！



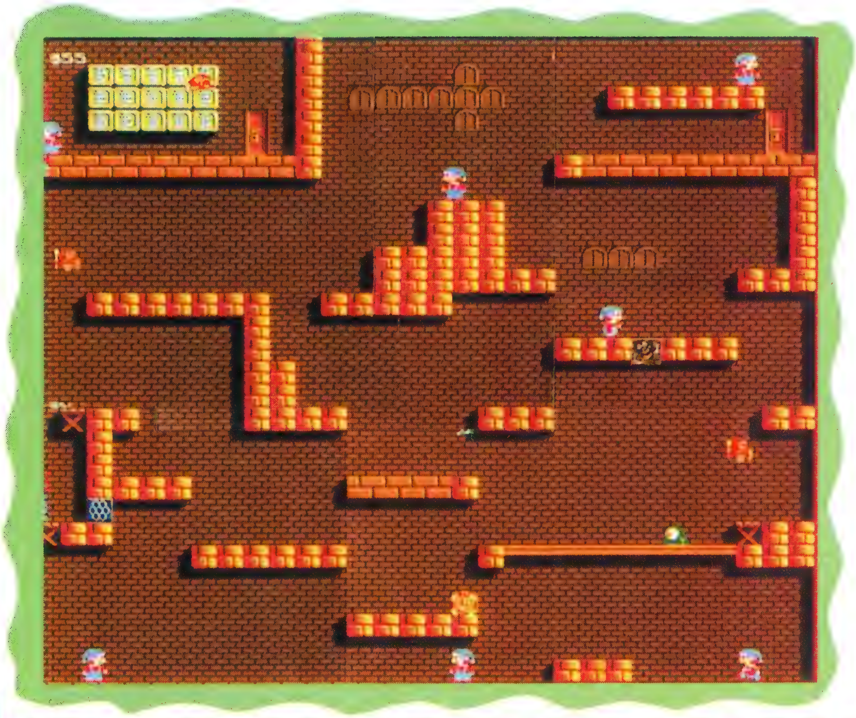
ガーランド城早見表

迷宮を上手にクリアするには番号順に進むといいんだ。ただし、アイテムを見つけるためにいろんな部屋を回ってから進むともっと楽になるぞ！

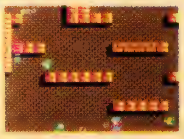
1	最初に入るフロア。ここでシューズを見つけておこう。
2	アイテムショップ。ここでクスリを買っておかないと次でこまるぞ！
3	シューズとランプがあるが、ランプは値段が高いので買うのはやめよう。
4	最初の魔獣の部屋。この魔獣を倒し水晶玉を手に入れないとコンティニューは使えない。
5	ここにランプがあるぞ。ここのランプは安いのでここで買おう。
6	ここでは必ずチョッキを手に入れよう。チョッキがないと次で焼け死ぬことになるぞ！
7	ここに入る前に必ずランプとチョッキを探せ。魔獣を倒せばハンマーがもらえるぜ！
8	ハンマーを手に入れたらブロックを壊して入れ。ノコギリがもらえるはずだ！
9	3匹目の魔獣の部屋だ。パワーを満タン、三連射になってからこの部屋に入れ。
10	①の上の部分に入れ。アイテムショップでスーパーシューズが買える。
11	ワナの多い部屋だ。ここではハネを買う事ができる。ただし見つけるのは難しいぞ！
12	ハネとハイパーシューズを持って入ると便利だ。ここでエクスカリバーを手に入れろ！
13	氷の部屋を抜け魔獣を倒せばアイテムショップに行ける。スイトウが手に入るぞ！
14	入るとすぐアイテムショップだ。エノグを買えるぜ！
15	ここでホバリングを手に入れクリアすると魔神殿だ。魔神殿ではツエを手に入れろ！
16	迷路を解かないと一生クリアできない。クリアーしたら魔神殿でカンムリを手に入れろ。
17	全てのアイテムとツエとカンムリを手に入れたらここの魔獣を倒せ！
18	最後の部屋だ。ここに女王エルシラがとらわれているぞ！

ROOM ① パワーアップの部屋

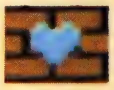
最初に入る部屋だ。ここの敵キャラは弱い。簡単にクリアできるはずだ。ほかの部屋でミロンがダメージを受けたら、この部屋にもどり、敵をどんどん倒してパワーを回復しろ!



ハートとパラソルを取れ!



ゲームがスタートしたばかりはミロンもちょっと弱い。ハートを取ってエネルギーをためパラソルを取って三連射になろう。ハチ助を取るとバリアになるぞ!





ブロックを押せ!



こんな所にしかけがあった!

右下の3つのブロックの両はじを倒し、真中のブロックを2秒押せ!ブロックが動き、バブルを弾つと扉が現れ、入るとアイテムショップがあるぞ!

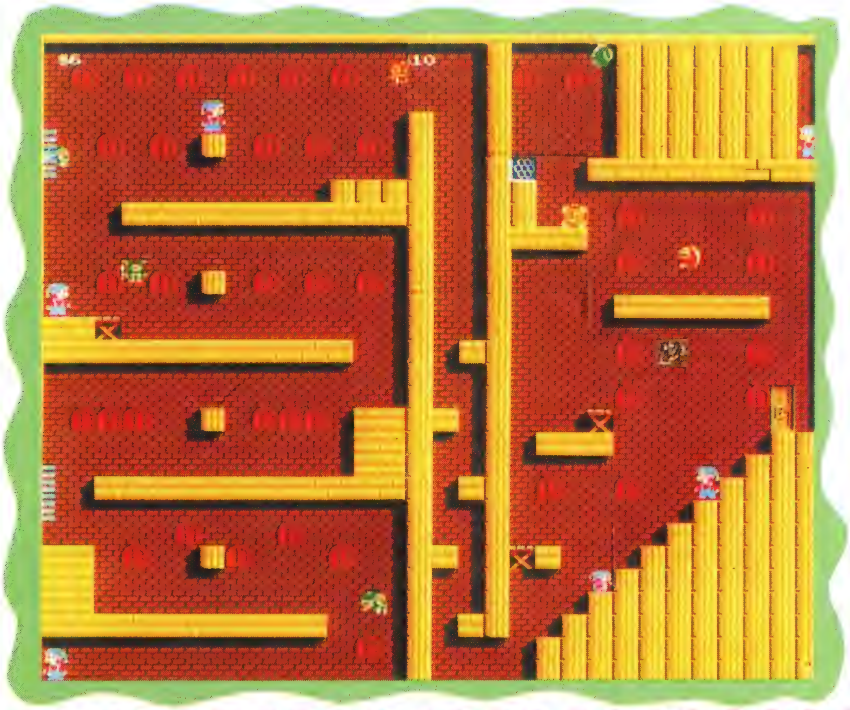
まだコインの部屋には行けないぞ

左上にたくさんのコインがあるがどうしても行けないはずだ。ここのコインの部屋にはまだまだ行けないのだ。3階の入口から入るとここに出るのだ!

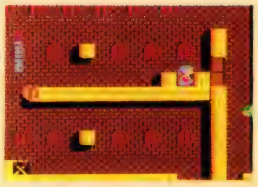
アイテム	取得	

ROOM ③ 階段の部屋

この部屋でシューズを持っていないとバネのある所で高くジャンプできないぞ。またたくさんのブロックの中には数多くのコインが隠されている。ここでお金をためておこう。



ブロックを壊して押せ!



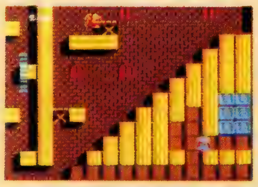
ここの左でもROOM1と同じようにブロックを壊して押すとアイテムショップだ。シューズを持ってない場合は入れ!

ボクにさわって小さくなれ



薬を買ってボクにさわるとミロンの体が小さくなるぞ。大きくなるにはもう一度さわればいいんだ。薬がないとダメージを受けてしまうぞ!

石段のブロックはチビミロンで進め!

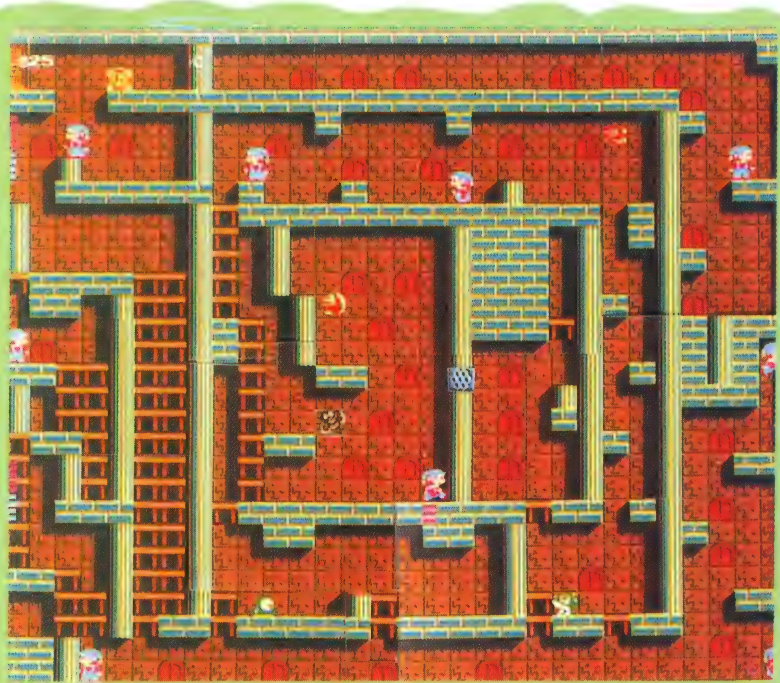


石段のブロックはチビミロンで進まないと全てのコインを取ることができない。上で小さくなってからにしよう。

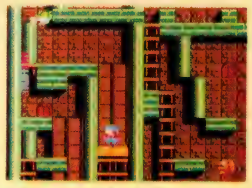
アイテム	必須		取得		

ROOM 5 ドミノの部屋

この部屋はうず巻き状に左回りで進むと上手にクリアすることができる。ここの隠し部屋にはランプを売っている。ここのランプは安いのでここで買うとお金が得だぜ！

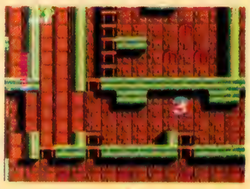


ドミノは2枚ずつ倒して落ちろ！



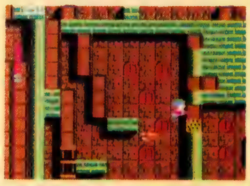
ドミノは必ず2枚ずつ倒して落ちよう。1つだけ倒してゆくと身動き出来なくなってしまい、一番下まで落ちるぞ！

ドミノをジャンプで飛び越せ！



ドミノにはちょっとの間乗っていられるものと、落とし穴になっているものがある。落とし穴の上はジャンプしろ！

ブロックを壊し、ハニカムを取れ！

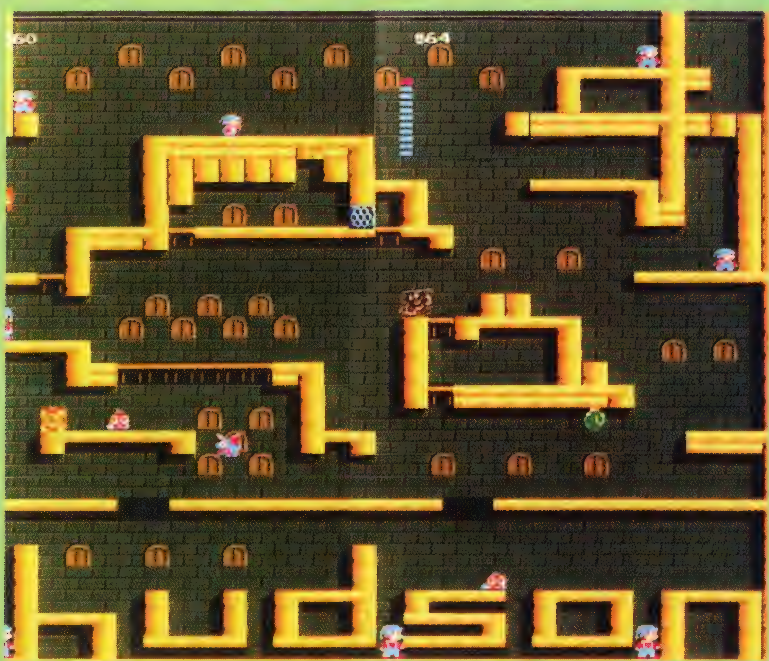


部屋の中央のブロックを壊すとハニカムが出る。これを取ればパワーゲージが1つ増え、パワーが満タンになるぞ！

アイテム 必須  取得 

ROOM 6 HUDSONの部屋

この部屋をよーく見ると部屋の一番下にhudsnと書かれているのだ。ここは、ドミノの橋や動く床などのワナが多くあるぞ。また敵キャラもずいぶん強くなっているので気をつけろ！

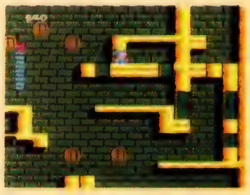


床が移動するぞ！



ここの床は2つの穴が左右に動いている。穴の動くタイミングをはかって上下に移動しよう。なるべく動く床の上には長い時間いないほうがいいぞ！

チビミロンで闘え！



この部屋にはチビミロンでしか通れない所がたくさんある。はじめにボグにさわって小さくなってから闘うようにしよう！

サービスショップで成金だ！



部屋の左上の隠し扉に入るとコインが10個もらえる。ここでコインを手に入れて成金になろうぜ！

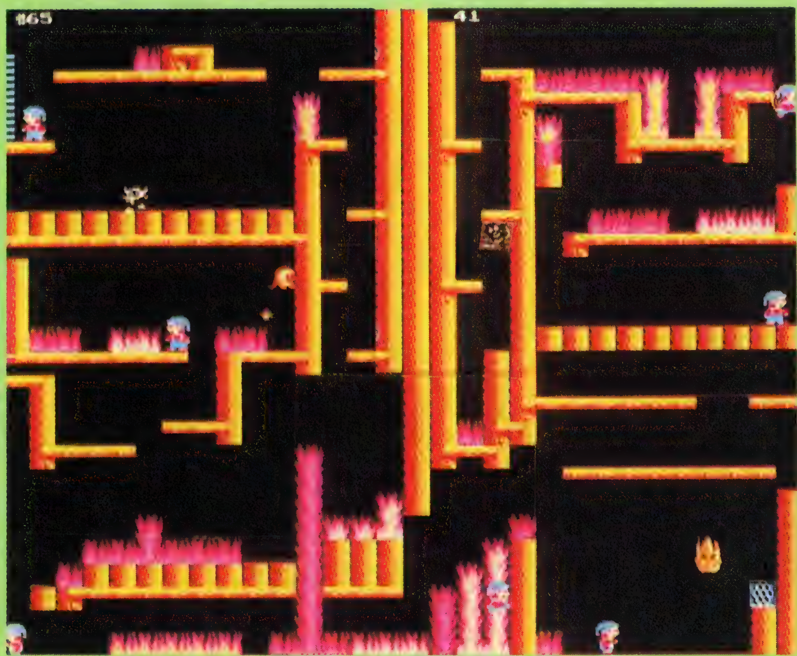
アイテム 必須   取得 

ROOM 7 井戸の部屋

井戸の中は隠し部屋になっていたのだ。この中は真暗でランプがないと何も見えないぞ。また、落とし穴も多く、落ちると一番下まで一気に落ちてしまう。落し穴の場所を必ず覚えておこう。

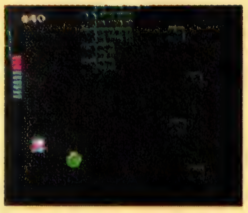






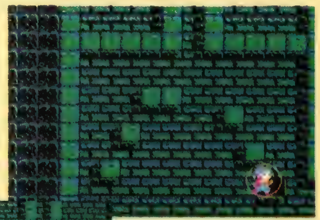
井戸に入る前にランプを手に入れたか！

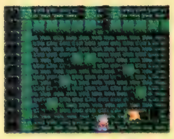
ここに入る時には必ずランプを持って入ろう、ランプを持っていないと暗くて何も見えないぞ！

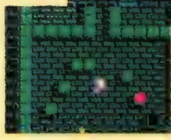


ふうせんを出してバブルをよべ

ここに出現する強敵メダマルゲを倒すと赤いふうせんに変わるぞ。このふうせんを取るとたくさんのバブルが現れ１つの大きなバブルになり、ミロンをつつみ井戸の上まで行けるぞ！







アイテム 必須



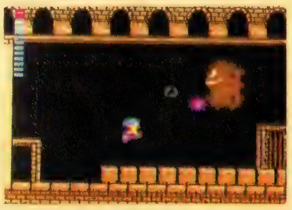
炎の部屋

燃え上る炎がこの部屋をつつんでいる。炎にさわるともちろんダメージを受ける。この部屋に入る前に必ずチョッキを探せ。ここの魔獣を倒すとハンマーが手に入る。

魔獣の部屋に入る前にパラソルを取れ

魔獣の部屋に入る前に必ずブゥードゥーを倒し、パラソルを取って、三連射になっておこう。パワーは、下にハニカムがあるのでこれを取って、満タンにしよう！





アイテム 必須

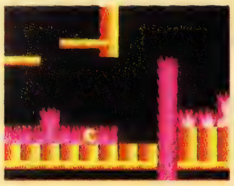


取得



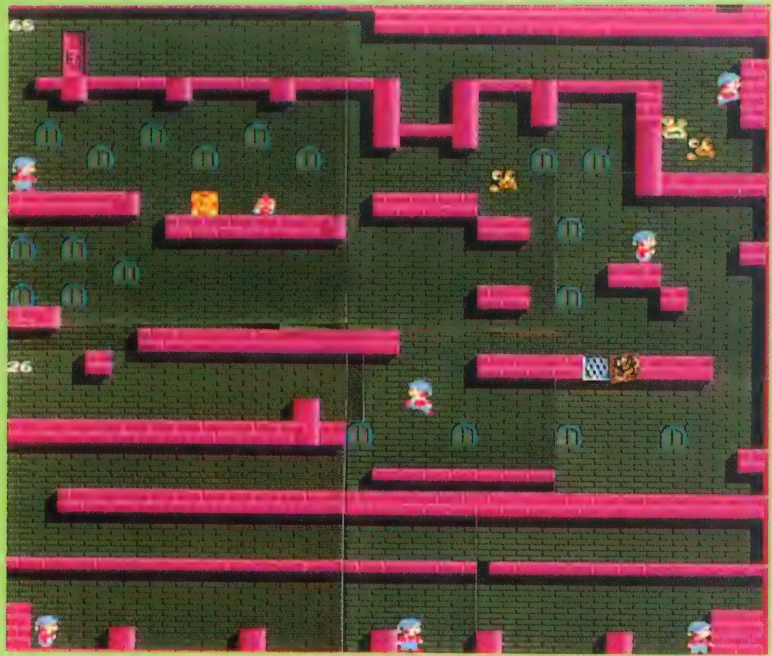
チョッキがあればダメージは8分の１だ！

ここではチョッキがないとあっというまに炎にやられてしまうぞ。チョッキがないときは、チョッキを探しにもどった方がいい。チョッキがあればダメージは8分の１ですむ。でも長時間炎の中にはいるな！



ROOM 11 スプリングの部屋

この部屋にはスプリングや落とし穴、ドミノなどの非常にたくさんのワナが隠されている。ワナの場所を確実に覚えておかないとなかなかクリアすることは難しいぞ。ガンバッテクレ!



スプリングの上では敵に気をつけろ



上下が狭い所でスプリングに乗ると身動きがしづらくなるぞ。敵がいるときは何度も敵に当ってしまい、ダメージが一気に増えてしまうぞ。敵がいる時に行かない方がいいぞ!

隠し部屋のショップに行くには?

隠し部屋は右の一番上にある。しかし、ここに行くのはちょっと難しい。一番上の通路がドミノになっているからだ。下からジャンプするにはスーパーシューズを持っていないと上までとどかないぞ。ここのアイテムショップにはハネが売っている。ちなみに値段は＄35だ!

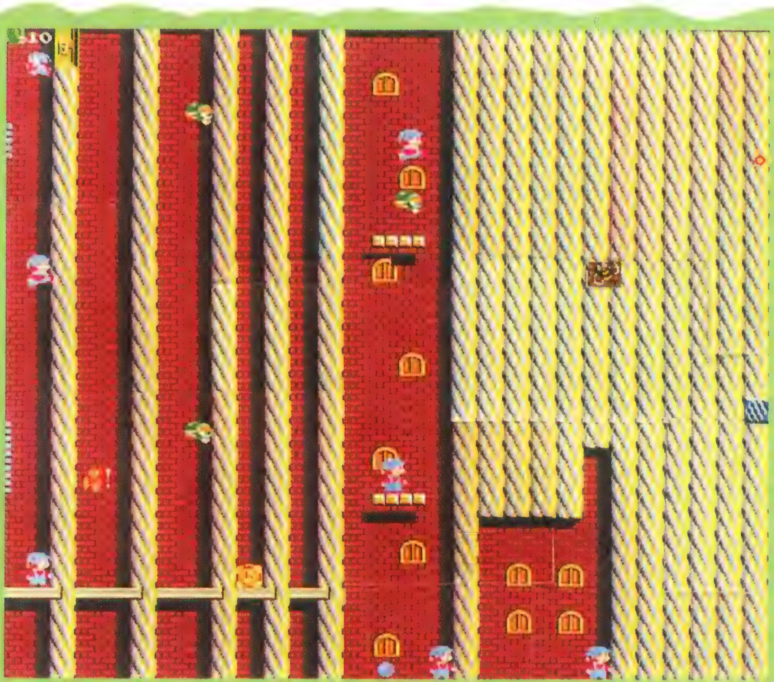


上にジャンプしろ!

アイテム 必須  取得 

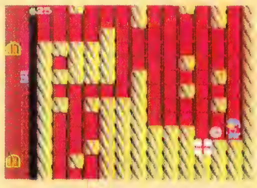
ROOM 12 柱の部屋

柱状のブロックが部屋の中を埋めつくしている。この部屋の上に登るにはいちいちジャンプしてブロックを壊していくしかないぞ。アイテムショップではエクスカリバーを必ず手に入れよう。



かたっぱしからブロックを壊せ

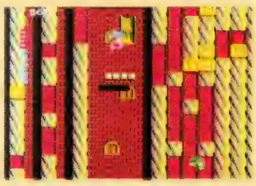
この部屋の右半分は全てブロックで埋まっている。このブロックをかたっぱしから壊していけ! コインやハニカム、ハチ助が手に入るはずだ。下からブロックを壊していくより、上から壊していった方が楽に進めるぞ!



破壊は気持ちがいいぜ!

エレベーターに乗って隠し扉を出せ!

ここの隠し扉は中央の一番上にある。エレベーターに乗って一番上までいって扉を出そう。ただし、ハネを持っていないとエレベーターに乗れないぞ。ないときはブロックを壊しながら、ちょっとずつ上に登るしかないので大変なのだ!!

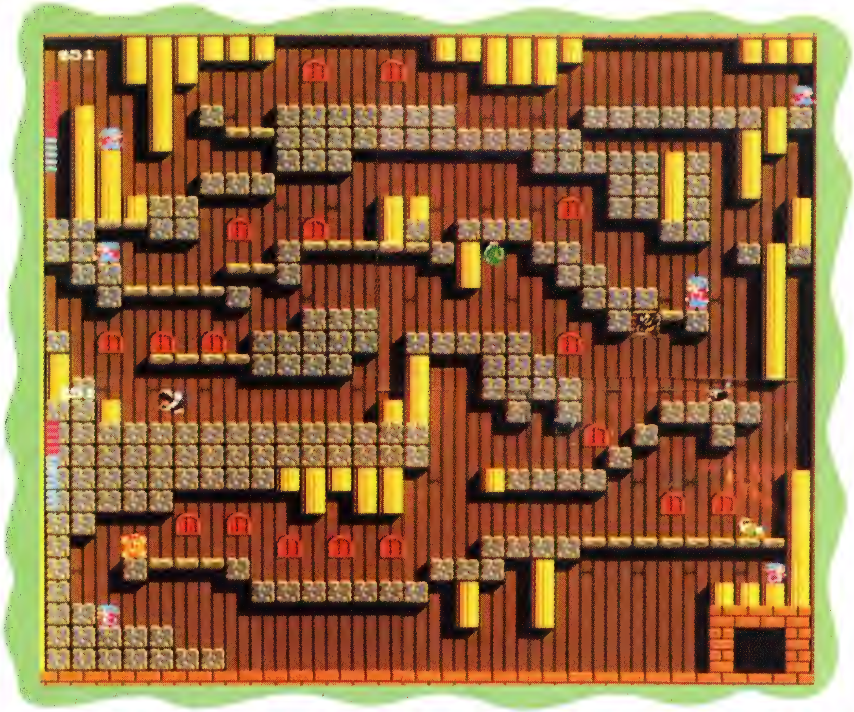


隠し扉を発見したぞ!

アイテム 必須  取得 

ROOM 15 無限コインの部屋

この部屋に入ったらまず、ボグにさわり小さくなろう。チビミロンじゃないとほとんどの場所が通れないぞ。隠し扉は画面の右上だ。このアイテムショップではホバリングが買えるのだ。



コインがなくなったらこの部屋に来い！

この部屋のコインは無限にあるぞ。部屋の中のコインを取りつくしたら一度部屋の外に出てもう一度部屋に入ろう。コインが復活しているはずだ。コインがなくてアイテムが買えないときにはこの部屋に来い！



ダンロの上で2秒押せ！

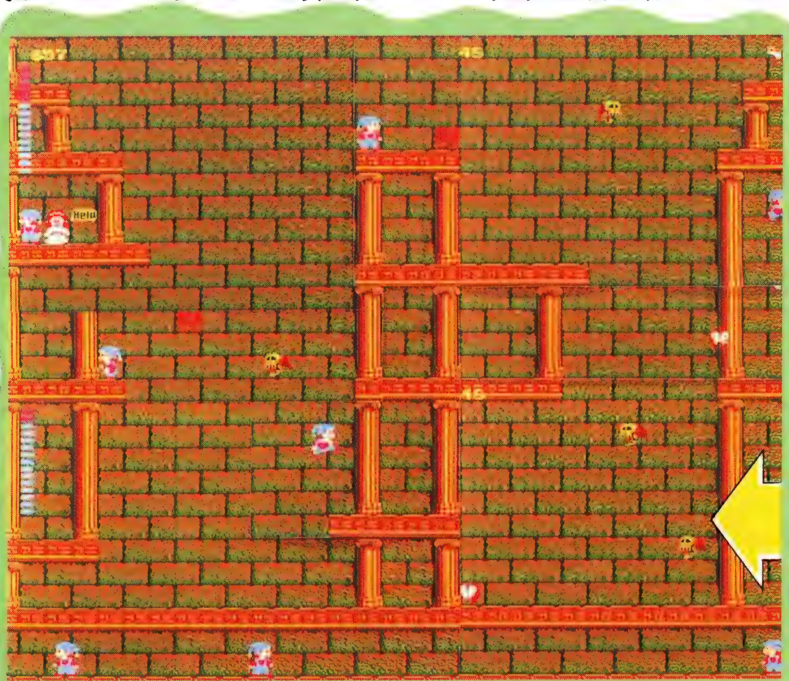
右下のダンロの所に来たら、ダンロに乗り2秒間ブロックを押そう。ブロックが動き、ダンロの中に入れるぞ。ただし、ダンロを守るファイアはスイトウがないと倒せない。この奥には魔獣がいる。こいつを倒せば魔神殿だ！



アイテム 必須  取得 

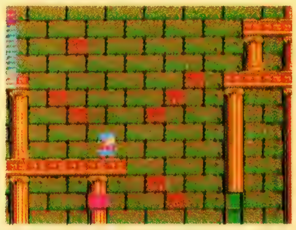
魔神殿RIGHT(右)

魔神殿の中では王女エルシラが助けを求めている。助けに行くと実はニセモノでクロウが王女に化けていたのだ。このクロウを倒すとツエが手に入る。このツエがないと本当の王女は助け出せない！



エノグを持っているか！

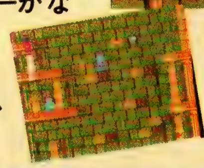
魔神殿の中でバブルを出すとブロックが現れる。ただし、このブロックはエノグがないと見えないのだ。魔神殿には必ずエノグを手に入れてから入ろう！

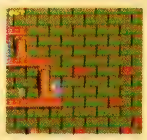


スイトウとエクスカリバーがないと、クロウは倒せない！

女王エルシラにさわると突然クロウに変わるのだ。このクロウを倒すにはスイトウとエクスカリバーがないと倒せないぞ。これらを持っていれば、8発で倒せる！







アイテム 必須 

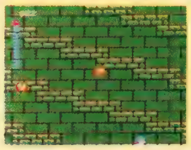
ROOM 16 迷いの部屋

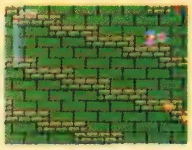
この迷いの部屋は階段が続き、迷路の秘密を解かないといつまでたってもクリアすることができない。１ヵ所だけブロックを壊せるが、ある所を通過しないと脱出することはできないぞ。



落とし穴に２度落ちて上のブロックを壊せ！

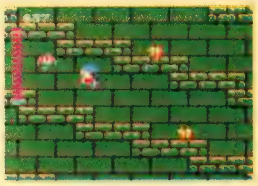
迷路をクリアするには右下の落とし穴に２度落ちて、上のブロックを壊し、ジャンプして入れ！





迷路をクリアする前にミロンをパワーアップしろ！

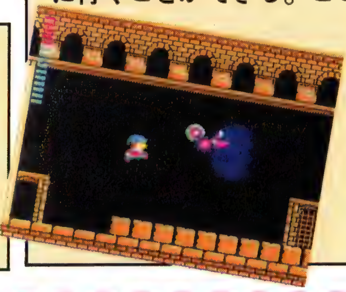
迷路をクリアすると魔獣の部屋に出れるのだ。いきなり魔獣の部屋に入ってもやられるだけだ。必ず魔獣の部屋に入る前に階段の途中で敵を倒し、パワー満タン、三連射にしよう。パワーアップがすんだらハチ助を取り、一気に魔獣の部屋へ向かおう！



パラソル取って三連射だ！

魔獣を倒し魔神殿へ！

ここの魔獣ブルードーマーを倒せば魔神殿LEFTに行くことができる。ここまでくると魔獣も強敵だ。ノーマルのバブルで40発もかかる。エクスカリバーがあれば20発だぞ！

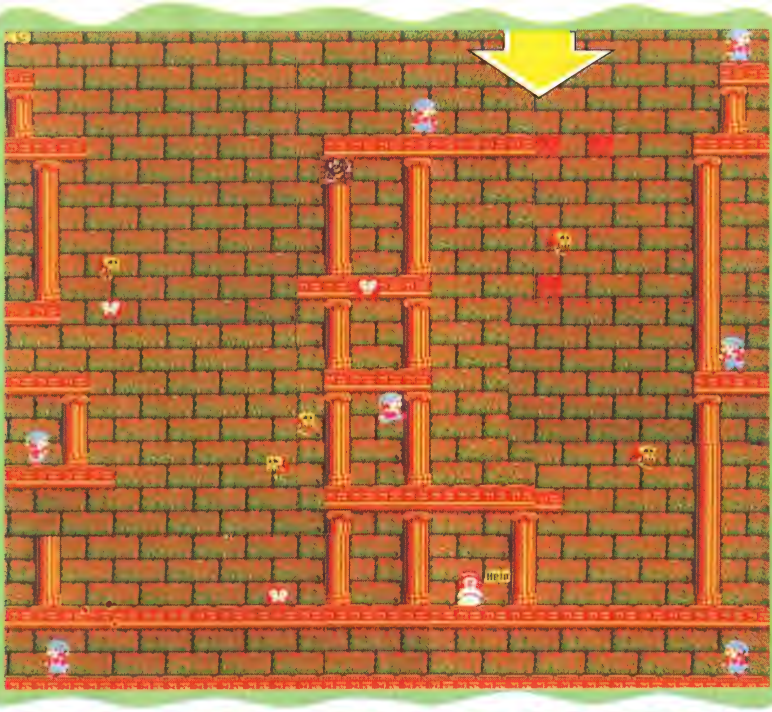


アイテム 必須



魔神殿LEFT(左)

ここの魔神殿にも王女エルシラがいるが、クロウが化けたものなのだ。下の方にいるのでクロウと闘うときには、必ず落とし穴の場所を確認しておこう。こいつを倒せばカンムリが手に入るぞ！



落とし穴に気をつけろ！

魔神殿の中には落とし穴がたくさんある。落とし穴に落ちて一番下まで行ってしまうと、もう上に上る事は出来ない。一度城の外に出てからもう一度この部屋に向かわなければならないので大変だぞ！



カンムリとツエがそろえば４階への道は開ける！

王女エルシラに化けているクロウを倒すとこんどはカンムリが手に入る。ツエとカンムリがそろうと４階への通路の扉を開ける事ができるのだ。ただし、この通路の中には最後の魔獣カーマがいる。こいつはバブルを64発も当てないと倒すことができないぞ！

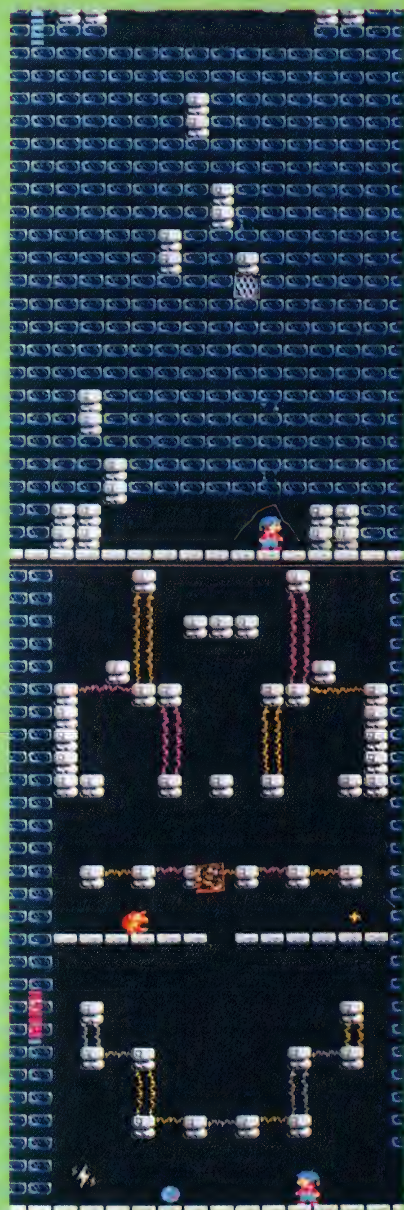


アイテム 必須



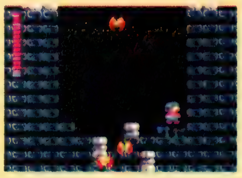
ROOM 13 氷の部屋

この部屋の特徴は何といっても氷のブロックだ。このブロックに乗ると氷が溶け、下に落ちてゆく。またタテに長い部屋で敵の激しい攻撃が続く所だ。するどい反射神経を必要とする。ハイジャンプを持っていることが大切だ!!



幅広く氷を落かせ!

下に落ちるときは幅広く氷を溶かしながら落ちよう。ここではフラッグがジグザグに飛びながら襲ってくるぞ。このフラッグから逃げるためにできるだけ動ける場所を広くしておいた方がいい。狭いとフラッグにねらわれる!





身動きできない!!

一番下に行ったらパワーアップしろ!

氷の部屋の一番下にいったら敵を倒してミロンをパワーアップしよう。ただし、ここは敵の攻撃が激しいので気をつけないと逆にやられてしまうぞ。パワーアップしたら右に行き、魔獣と闘え。魔獣を倒すとアイテムショップでスイトウが買える。



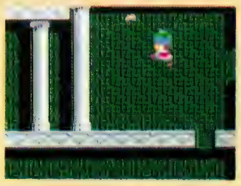
アイテム 必須  取得 

ROOM 18 マハリトの部屋

マハリトの部屋は4つあり、毎回王女エルシアが捕われている場所が違う。王女が捕われている所のマハリト以外はクロウが化けているニセモノだ。ニセモノは倒してしまうと次にこの部屋に来たときにはもういないのだ。

チビミロンで闘え!

小さくなっては通れない所が多いので小さくなろう。小さい方が敵の攻撃をよけやすくていいぞ!



ホンモノは一人、ニセモノだったら倒す必要はない

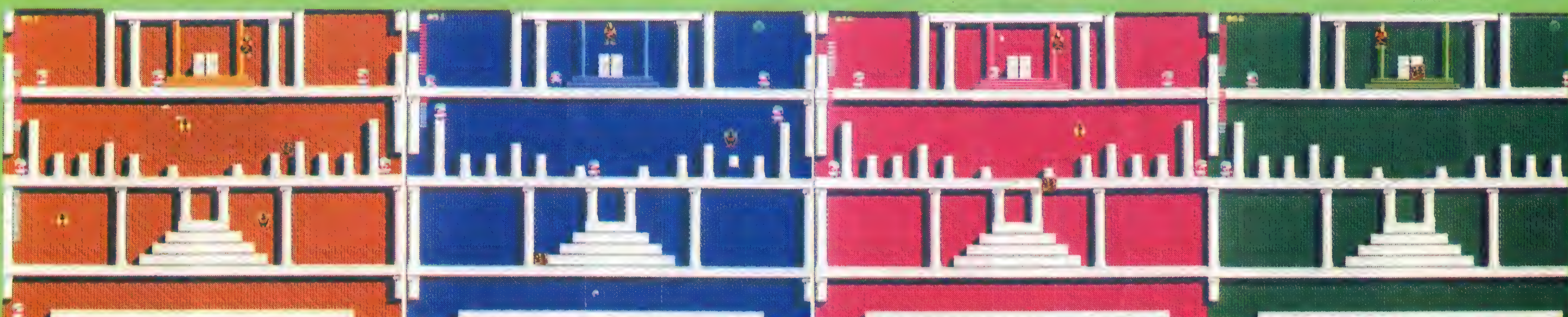
4人のマハリトのうち3人はクロウが化けているのだ。マハリトがクロウに変わったら倒すのはやめて次の部屋に行き別のマハリトと闘おう。

こいつがホンモノだ!





ついに助け出したぞ!!



Dream Girls Special Edition

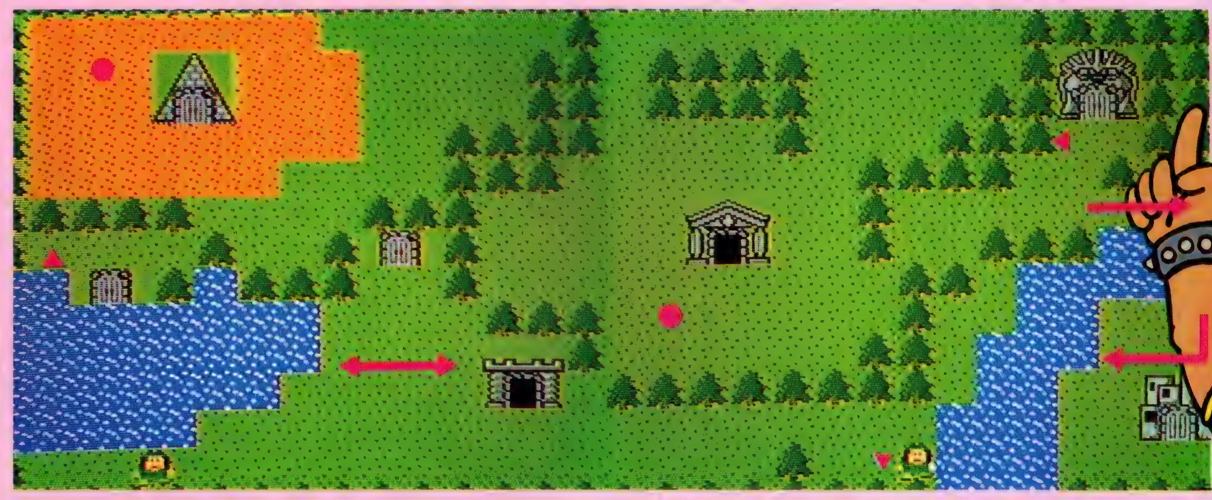
「バルバルークの伝説」より

アイギーナの予言

ビック東海

保存版全マップ&最短ルートガイド

オーラパーツが隠されているバルバ地方大マップ





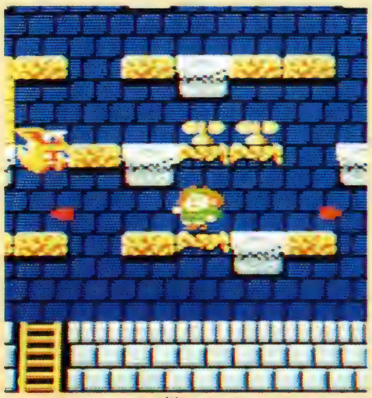
ゲームを買ったら最後まで行かなきゃだめよ。絶対に！

このマークに注目！
- ▲ ✚ボタンを押す
- ● 立つ
- ↔ 歩く

やぁ、「アイギーナの予言」に行きづまってるキミ。これを読めば、ラクラク突破も夢じゃない完璧情報をまとめて贈る、必本からのお年玉。遠慮せずに取っときない。地上面の移動はもう大丈夫。指示通りジェイソンを動かすと…さあ、冒険の始まり。

Action ジェイソンの武器はシューター

各エリアの内部には、ジェイソンの行く手をはばむ敵キャラが待っている。ジェイソンは、シューター攻撃でこいつらをやっつけるんだ。2段重ねになっていないブロックにジェイソンを頭突きさせろ。シューターが出現する。回りこんで、この上に乗り、敵が真横に来た時をねらって、ジャンプ。よいしょっと。シューターから弾が飛び出して、敵に命中。これをくりかえし、敵をどんどん倒していけ。次の部屋への入口が開くまで続けるんだよ。


たのもしそうに胸をはるジェイソン

RPG もの知り老人に情報を聞き出せ

敵を倒すとでてくる「かぎ」。これを取ると宝箱を開けることができるのだ。なかには、古文書、石碑、黄金の像等、いろいろなアイテムが入っているぞ。もらう時には、Aボタン ✚ボタンの下を押すんだ。古文書、石碑に書かれている内容を知りたい時は、ほこらに入ってみるといいよ。


かぎ


宝物



大切なヒントだと思ったらメモ！

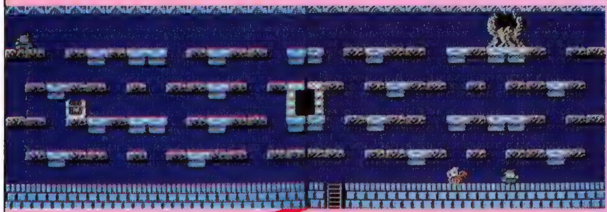
ねぇリリアン。〝恋はゲーム〟っていうけれど、ホントかなぁ？

エリア1

ギゼの洞窟

すべての基本がここにある

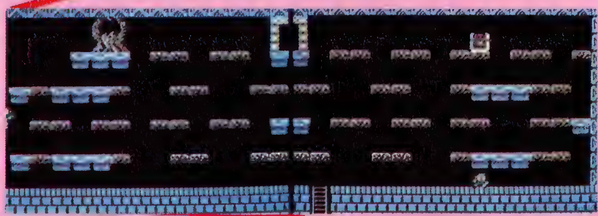
6つあるエリアのうち、入口が開いているのは「ギゼの洞くつ」と「バルバ古代神殿あと」の2つだけ。「バルバ古代神殿あと」はオーラパーツを5つ集めないと突破できないぞ。あせらず「ギゼの洞くつ」に行こう。ここには、必勝のための基本があるからね。ファイト。



❶宝箱
（ライフ・オブ・スター）



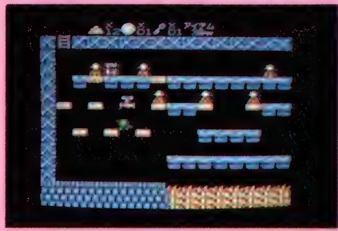
❷宝箱
（石碑）



❸宝箱
（魔法のカギ）

チェックポイント

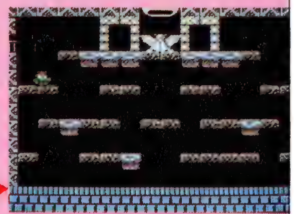
「変わり面」。ここでは敵は出現しないけど、触れると死んでしまう「ゴズンデール」があちこちにいるんだ。こいつらもシューターで倒せるぞ。





❹変わり面、宝箱
（黄金の像、ゆびわ）

❺宝箱
（古文書×3）



❻バークの部屋



隠し部屋

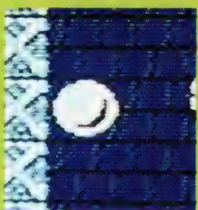
●……魔封じの玉　■……しびれ薬　×……バルバの至宝

必勝本式
必勝法1

「魔封じの玉」を手に入れろ

うわっ、敵がどんどん出てきたぞ。こんな時シューター攻撃だけでは心もとない。部屋のどこかに隠されている「魔封じの玉」「しびれ薬」「バルバの至宝」を見つけだせ。「魔封じの玉」を使うと、ジェイソンの周りを玉が旋回し、触れた敵全部を一挙に倒すのだ。ただし、これは一回きりの武器だから、また探し出さなくちゃ。マップに、これらの武器のありかを書いといたから、使ってね。





◀魔封じの玉　四方に回って敵を倒す、ありがたい武器



◀バルバの至宝　少しの間だけ無敵になれる。突き進め！



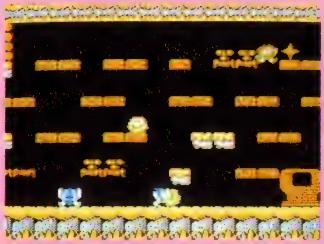
◀シビレ薬　敵が一定時間マヒして、動かなくなるぞ

エリア2

ガザの森

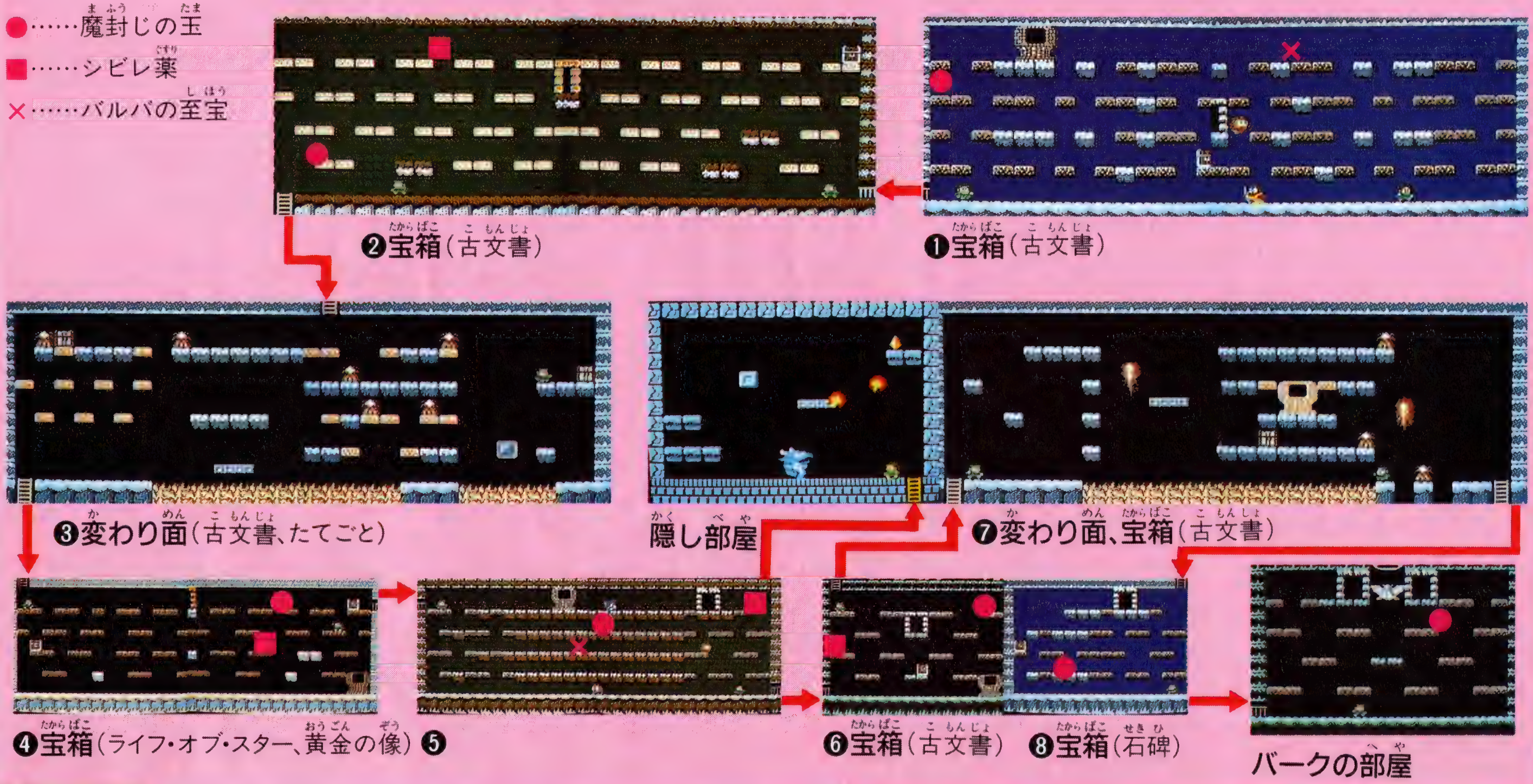
チェックポイント

ジェイソンが1upするライフ・オブ・スターは、第4番目の部屋にあるよ。かぎに余裕のある時は、スクロールアウトし戻る。宝箱からまた出るぞ。



バルバの謎は深まるばかり

やっと「キゼの洞くつ」を突破して、地上面へ出てみると、あっ！「ガザの森」の入口が開いている。あわてないで。「ガザの森」へ行く途中を木と川がふさいでいる。エーン。何やってんの！ 第一ページでちゃんと、方法を説明したでしょ。ほらね、ちゃんと着けたでしょう。なかには何が待っているのかな。「ギゼの洞くつ」では、ちゃんと隠し部屋に行けたけど、ここでは、「隠し部屋」に入れない。どうして？



必勝本式 必勝法2

これが「バークの部屋」だ！

いったんエリア内に入ってしまうと、最後まで突破せずには、地上面に出てこれない。引き戻すなんてできないのだ。各エリアの最後の部屋が「バークの部屋」。中央におかれているバークの両隣りの穴から敵が出てくる。



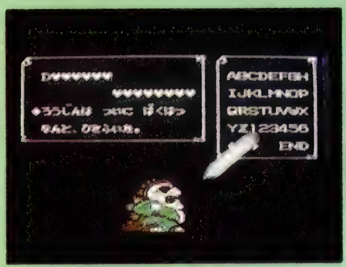
こいつらを一定数倒すと、バークの上に出口が開く。ただし魔法のカギを持っていることが条件だよ。魔法のカギは宝箱に入っているか、ほこらの中で売られている。マップで確かめてね。



お告げ所へ行こう



各エリアを突破したら、必ずお告げ所へ行く。そこにはバンジローおじいさんがいて、きみのパスワードを教えてくれるんだ。間違えないようにメモしようね。バンジローおじいさんは入力ミスが大嫌い。1回間違えるごとに、態度が悪くなる。4回目の間違えには、とうとう怒り狂って火を吐くぞ。恐い〜。



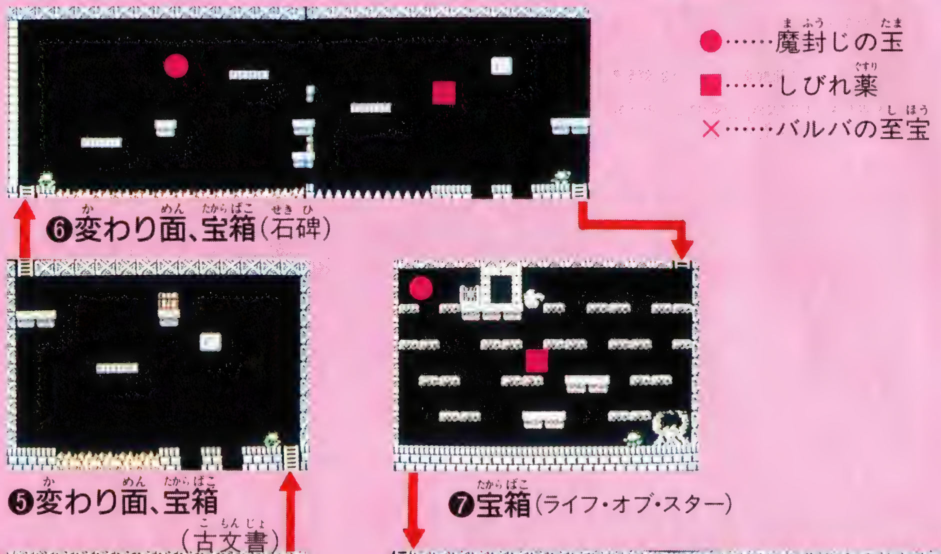
恋にもマップが使えたらなぁ。なんて思ってんでしょ。やあねカオリン

ドリームガールズの手ほどきで、どんなゲームも終らせてあげるぅ!

エリア3

王の墓

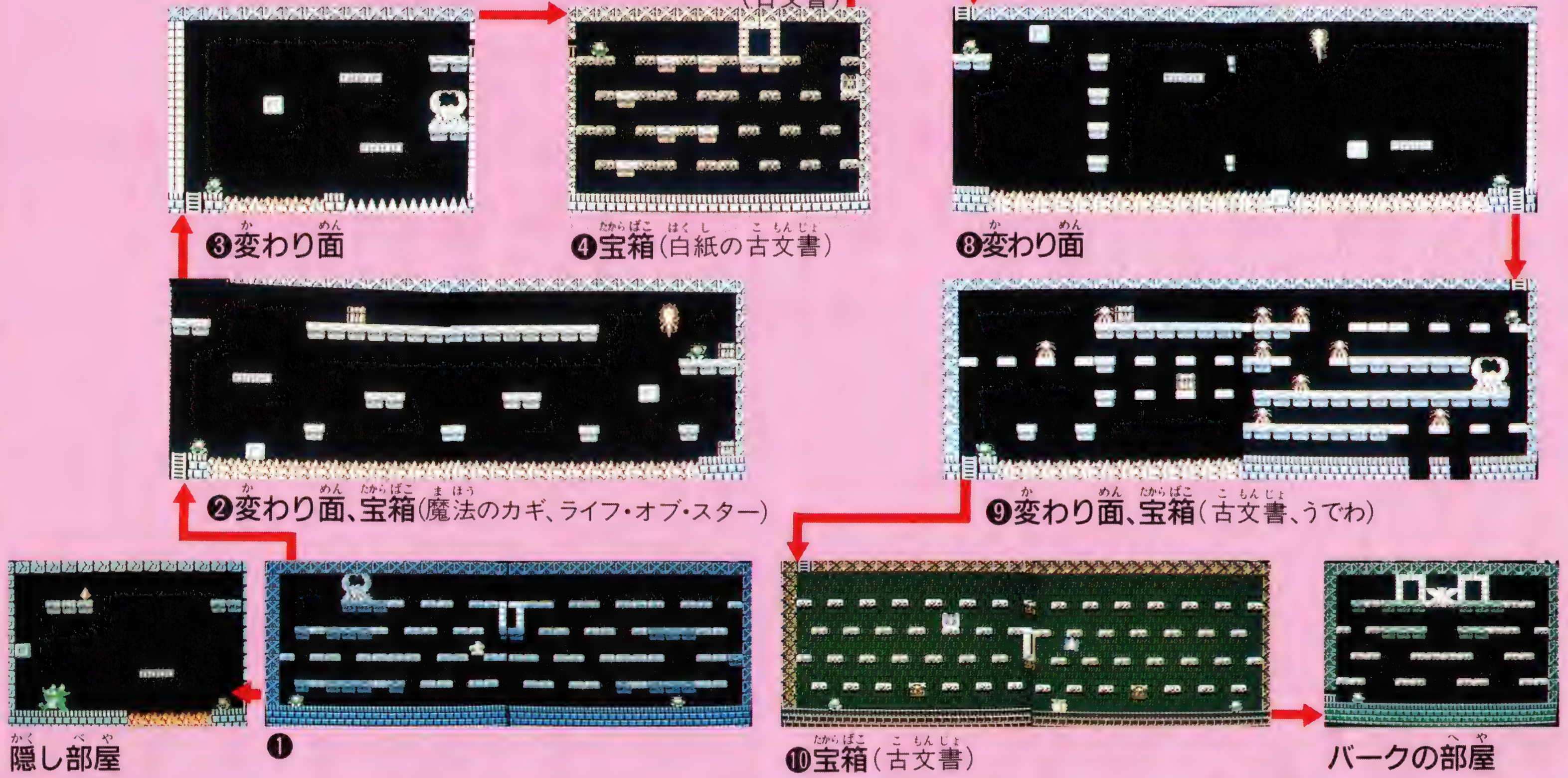
「ガザの森」突破おめでとう。こらこら「王の墓」の入口が開いてるからって、あわてない。お告げ所に寄りなさいってさっき言ったでしょう。ここの部屋数は10、うち6つが変わり面。変わり面では、かぎは出てこない。なのに、宝箱がいっぱいあって…。かぎはストックする。



❻変わり面、宝箱(石碑)

❺変わり面、宝箱(古文書)

❼宝箱(ライフ・オブ・スター)



❸変わり面

❹宝箱(白紙の古文書)

❽変わり面

❷変わり面、宝箱(魔法のカギ、ライフ・オブ・スター)

❾変わり面、宝箱(古文書、うでわ)

隠し部屋

❶

❿宝箱(古文書)

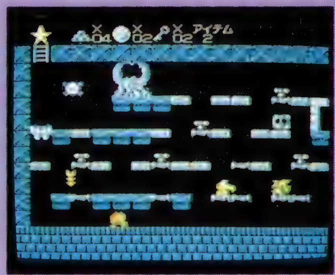
バークの部屋

必勝本式 必勝法3

要注意キャラはコイツらだ!! 「ワルガト」「ガト」「ヤクタイ」



王の墓から手強い敵が現れる。その名は「ガト」。飛んでいる時は、シューターの弾がとどかない。止まった時をねらえ。おっと、ヤリを投げつけたぞ。ジェイソンが真下にいる時を見計らってヤリ攻撃するんだ。こいつが何匹も出てくると、ちょっとヤバイみたい。「魔封じの玉」を使う手があるけど、数に限りがあるし、そうそう使ってばかりじゃいられない。「ガト」の幼な友達「ワルガト」もこれからどんどん出てくるし、こいつもヤリを落とすんだ。一画面だけの狭い部屋の場合、逃げ場がなくて…もう、イヤ。



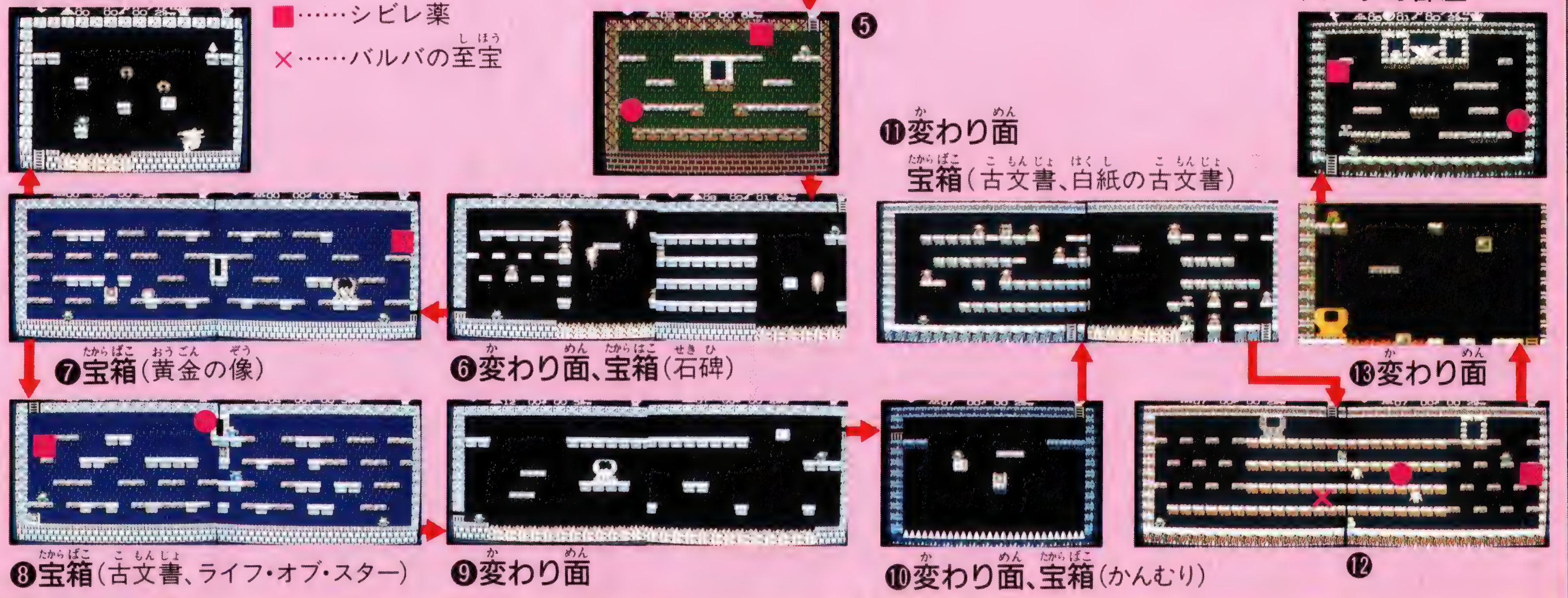
飛び回りながら、投げやりを落とすなんてインケンな奴。まぁまぁそう怒らないで戦ってね。

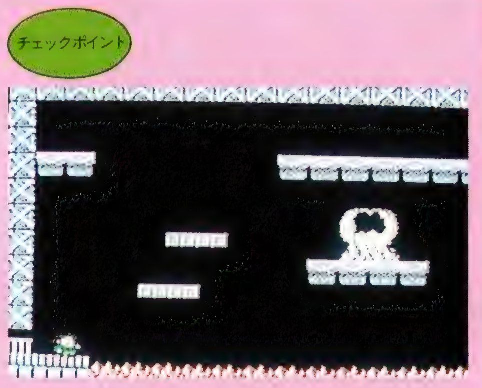
エリア4
ラル湖

エリア4というと、ついに前半を乗りきっちゃったんだよね。ここまでくればもう最後まで行くっきゃないよ。でもここからガゼンと難しさが増してくるんだ。マップをよく見てみよう。シューターが現れるブロックが全体的に少ないだろ。シューターの弾をムダ使いはできないぞ。しかも一画面だけの狭い部屋が多い。逃げ場が少ないんだよね。道は険しいよ〜。



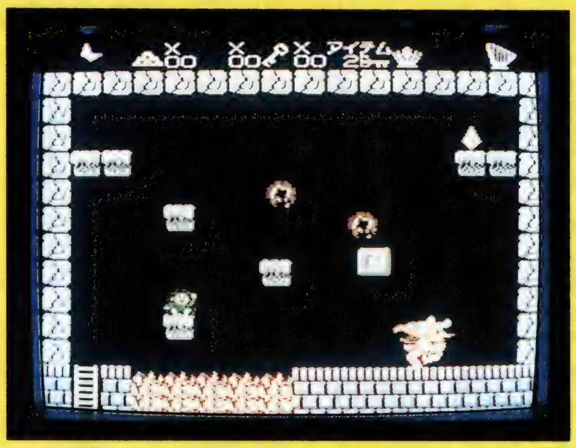
●……魔封じの玉
■……シビレ薬
×……バルバの至宝





9、10、11と変わり面が3部屋続く。かぎは出てこないのに、宝箱が全部で3つ。そのうちのひとつに重要なアイテムがある。かぎを3つ以上ストックして入る!

必勝本式
必勝法4
隠し部屋は「神器」で開かれる

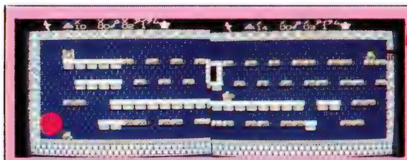


エリア1「ギゼの洞くつ」の隠し部屋には行けたのに…と嘆いていないで、キミの集めた「神器」の数を数えてみて。「神器」は各エリアに1つ、隠し部屋も1つある。隠し部屋の入口が開くには、決まった神器がいるんだ。エリア1にあった神器は指輪、隠し部屋のかぎも指輪だったから、簡単に開いたんだ。他のエリアでは、そううまくいかない。全部の神器をまずはそろえる。

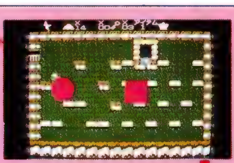


もうすぐ成人式。振袖姿も艶やかなドリームガールズにお便りを

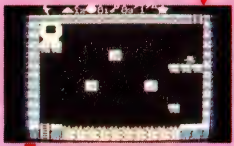
エリア5
ガウスの町



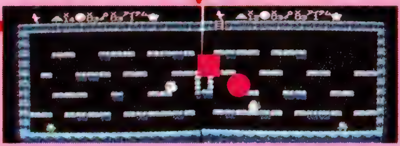
❶宝箱（古文書）



❷



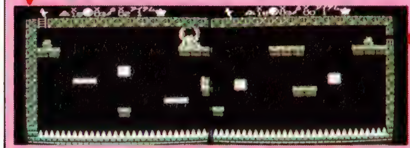
❸変わり面



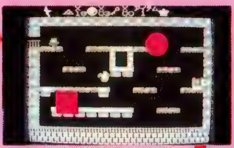
❹



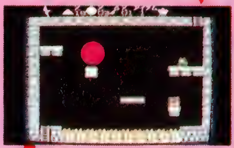
❺変わり面、宝箱（ライフ・オブ・スター）



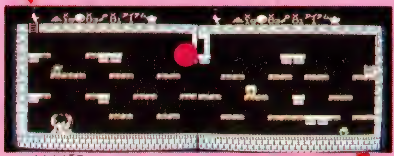
❻変わり面、宝箱（古文書）



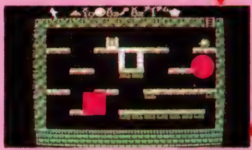
❼宝箱（古文書）



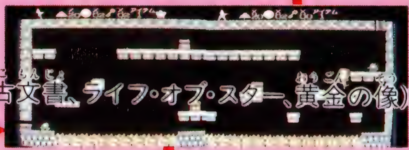
❽変わり面
宝箱（黄金の像）



❾宝箱（魔法のカギ）



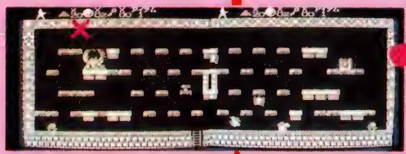
❿宝箱（石碑）



⓫変わり面、宝箱



隠し部屋



⓬宝箱
（古文書）



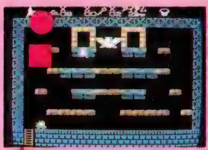
⓭変わり面
宝箱
（くびかざり、
白紙の古文書）



⓮



⓯変わり面



パークの部屋

次なる目標は、「ガウスの町」。でも、ここは、川でさえぎられていなかったっけ。あっ！　川に橋がかかっている。さあ、出かけよう。「ガウスの町」の部屋数は15。どんどん増えていっているね。要注意キャラ「ワルガト」も数多く出てくる。こうなったら、変わり面の方が比較的楽に突破できたりするのだ。

●……魔封じの玉
■……シビレ薬
×……バルバの至宝

チェックポイント



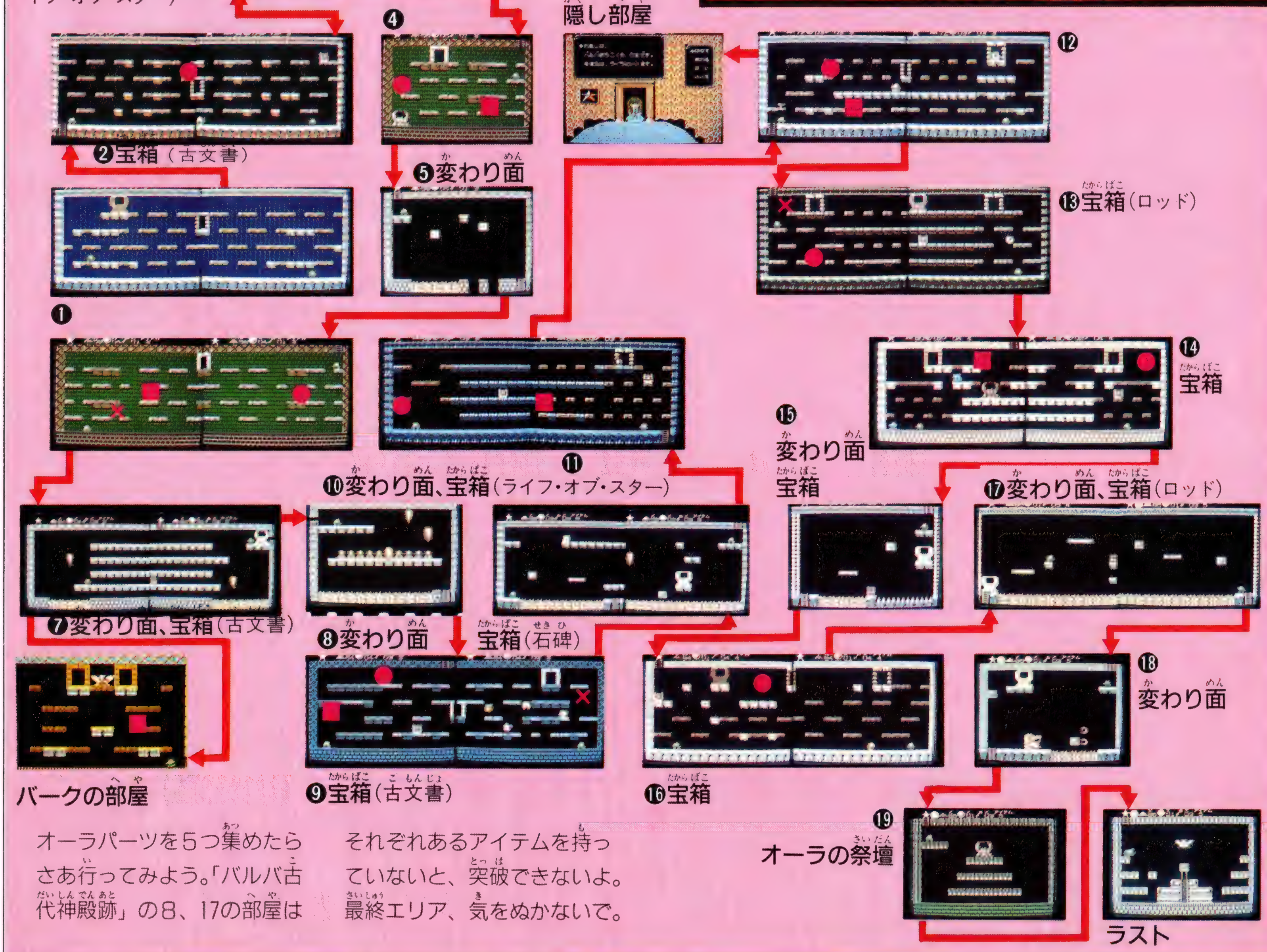
最初1個しかストックできなかった「魔封じの玉」。持っているオーラパーツの数と同じだけストックできるんだよ。

必勝本式
必勝法5

最短突破フローチャート

1. ギゼの洞くつ — 神器 ゆびわ / かぎ ゆびわ
   ↓ お告げ所
2. ガザの森 — 神器 たてごと
   ↓ お告げ所
3. 王の墓 — 神器 うでわ
   ↓ お告げ所
4. ガザの森 — かぎ うでわ
   ↓ お告げ所
5. ラル湖 — 神器 かんむり / かぎ たてごと
   ↓ お告げ所
6. ガウスの町 — 神器 くびかざり / かぎ かんむり
   ↓ お告げ所
7. 王の墓 — かぎ くびかざり
   ↓ お告げ所
8. バルバ古代神殿跡

エリア6
バルバ古代神殿跡



オーラパーツを5つ集めたらさあ行ってみよう。「バルバ古代神殿跡」の8、17の部屋はそれぞれあるアイテムを持っていないと、突破できないよ。最終エリア、気をぬかないで。

ひと足お先に最終シーン

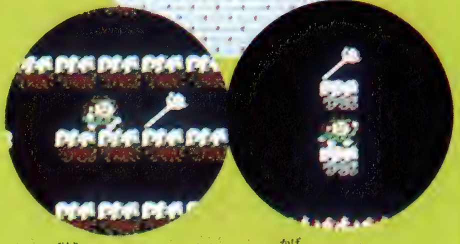


お姫様が左右にロッドをたずさえて、オーラパワーを発動させる。ああ、地球は救われたんだ！

神殿にも隠し部屋があるぞ。なかでは「タカダイス」がのし歩き、火を吐いている。ここでは武器による攻撃はできない。ジャンプしてよけながら、ホコラのなかに入る。お姫様がいた！　バルバのライラ姫、彼女だけがオーラパワーを発動することができるんだ。それには、「光のロッド」「影のロッド」が必要。宝箱にあるぞ。見つけよう。19の部屋では、偉大なる王アイギーナと、ご対面できるのだ。そして、次がいよいよ、感動のエンディング。

ライラ姫





光のロッド　影のロッド



全く新しいビジュアル&サウンドを体験！
メルヘンヴェール
世界の果てのファンタスティック・ストーリー
©SUNSOFT
©SYSTEM SACOM
第2弾
2月
発売予定
ディスク・ソフト
標準小売価格
3,200円
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
Märchen Veil
PUSH START BUTTON
愛しい姫のもとへ帰ること、そして人間の姿にもどること。
王子にかせられた使命は2つ…。メルヘンヴェールは、
迫力のサウンドとラブリーな映像を満載した話題の超高感度ソフト。
いま、愛と夢、謎と冒険がおりなす神秘の世界を舞台に、
君は気絶するほど熱くなる———。
創刊号
1月末
新発売
ディスク・ソフト
標準小売価格
2,900円
ついに創刊！ 謎のマガジン・ディスク
ナゾラーランド
創刊号
©SUNSOFT
©SEKAI BUNKA-SHA
SUNSOFTプログラマーと
雑誌「パズラー」の編集部員が、
ここに英知を結集！
MOMOKO姫を救え
★今日のナゾラー占い★回転迷路ドアマン★スーパージグソー★日本一周ウルトラクイズ★ファミコン適性検査★押出しパズル★3D-MAZE
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ナゾラー占い
★次号が楽しみ！発売は定期的。
★豪華プレゼントもドッサリだ！
★"書き替え"可能で安く遊べる。
★内容充実、家族みんなで楽しんでね。
ファミリー コンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
本社／〒483 愛知県江南市古知野町朝日250番地
TEL(0587)55-1120

SUPER



SUPER STAR FORCE

浮遊大陸ゴーデス――この世界はいったいどうして生まれたのか!? もしかしたら、知らないひとがいるかもしれない。これはそんなひとのためのスーパー・スターフォース総まとめ。この手順どおりやっていけば、とにかく7つの時の秘石を手に入れることができるはず。エンディングの驚くべき事実をきみはどう受け止める？ ウワサによれば、きみは愚者にも賢者にもなれるという…いや、これは言えないな。とにかく自分の目で、ゴーデス創造の秘密を確かめることだ。



今、解きあかされる「時空歴の謎」のすべて!!

your final-star ready!?

スーパー・スターフォース完全必勝法

STAR FORCE



GORDESS ADVENTURE MANUAL

時空暦の謎を解くための完璧手順

ゴーデス時空暦には時の流れを行き来できる扉がある。きみのファイナルスターはどこでなにをすべきか。7つの時の秘石を集める手順を簡単明快に説明しよう。

アラムナの洞窟で 1 つめの時の秘石を手に入れるまで

①DA2010をざっとひとっ飛び。普通に敵を倒していると、Tは6000〜9000ほどたまる。充分だ。ラウンド最後のⓌへ入ろう。ワープ料はT3000。DA1608へ。

②DA1608でノルムに会う。2つめに見えた入口がそれだ。中に入るとメッセージが。謎解きの手がかりだ。

③DA1608のラウンド近くにある巨大な化石。ノルムの助言に従い、その頭を撃つ(photoⅠ)。画面がフラッシュ。これが謎解き成功の合図。DA2010のどこか地下迷宮への入口がひらいたはずだ。

④DA2010へ戻る前に、DA1608のⓌへはいる。DA1301へ出現後、最初の時の扉にはいり、そこからDA2010へ戻る。これは次にDA1301へ進むとき、Tの消費量をより小さくするためのやり方。

⑤DA2010に新たに出現した入口、アラムナの洞窟だ。T9000以上ためてから、はいる。

⑥洞窟探索。有用なアイテムを手に入れておく。爆弾、クツ、脱出装置、レーザーユニット、シールドカプセル。それに紋章だ(photoⅡ)。

⑦ある場所の壁は、爆弾をしかけると穴があく(photoⅢ、場所は地下MAP参照)。中に奇妙なものをくれるノルムがいる。オアネスの封印だ。忘れずもらっておく。

⑧紋章を2つ手に入れると、時の秘石の部屋は開く。中にはいり、秘石をとれば、自動的に脱出。



幻の都市国家シャンブールで 2 つめの時の秘石を手に入れるまで

①DA2010でT99990まで稼ぐ。アラムナの洞窟に戻りレーザー1基とシールド3基を買いだめする。

②時の扉にはいり、DA1301へ行く(photoⅠ)。いちど入口を開いているので、Tロスが最少限ですむはずだ。

③DA1301のノルムに助言をもらう。それに従い、巨獣ガニム——DA1608にいた地上の怪物——のたまごをこわす。

④DA1608へ戻る前に、過去への道を開いておく。これは①—④でそうしたと同じ理由。ここでは道をずっと先までつけておこう。まずDA1301へ。

⑤DA1301で助言を得る。海の中央を撃ちながら進んでいると手ごたえが！ 海底火山が活動をはじめ、海が赤くそまる。

⑥そのままDA1003へ。ループする樹林から脱出する方法は1つ。時の扉へはいるのだ(photoⅡ)。実は中はワープ進入口になっている。DA0820へ。

⑦DA0820のノルムの助言により、ストーンヘンジの中央を飛んでいると、突然入口が出現(photoⅢ)。中にいたノルムからドレラの像をもらう。

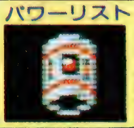
⑧DA0820からいったんDA0316へ行き、そこから最初の時の扉にはいってDA1608へ戻る。

⑨DA1608に新たに出現したシャンブールへ。必要なアイテムを補充する。忘れてならないのはパーサー、1up、2つめのオアシスの封印だ。アラムナと同様、紋章を2つ集めて秘石の部屋へ。



YOUR OPTION & ITEMS

アイテム
ノルムの商人から
タイムとひきかえに買う

アイテム		説明
爆弾		壁や地面に穴をあける。3個1組T100。9個までストック可。
くつ		歩くスピードが2倍に。T800。自機に戻ると効果はきれる。
パーサー		ファイナルスターのスピードアップ+ビームの高速連射。T7000。
脱出装置		迷宮内、T切れを待たずに自発的脱出にはこれ。Ⓑ2回。T500。
レーザーカッター		ライフルの弾に貫通力がプラスされ威力アップT4500。
パワーリスト		地下の敵から受けるダメージを半減(T400減→200減に)。T6500。
太陽のランプ		売っている場所により値段に差(T500〜8000)。2つの用途が。
ツインレーザー		貫通力のあるレーザー装着。発射後もコントロール可。T7500。
ライフル連射装置		地上用武器、ライフルの高速連射が可能になる。T4500。
時の結晶		T0、ノルムがくれる。持ちT3000増の効果。Ⓑ2回押す。
シールドカプセル		被弾5まで耐えるバリア。1つ装着して3つストック。T6000。

レムリア大陸で3つめの時の秘石を手に入れるまで

①DA1301へ行く。②—⑤で海底火山を活動させた結果、海の中に大きな島が出現している。レムリア大陸だ。爆弾のストックが充分なのをたしかめてから、着陸しよう(photo I)。

②ここではじめから穴のあいた場所は1つもない。木に爆弾をしかけてさがしていかなければならないのだ。もし、手持ちの爆弾が少ないのに降りてきてしまったら、まず爆弾を売るノルムの居場所をあけておくことだ。(場所は地上MAP参照)。

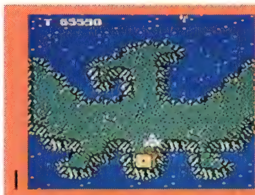
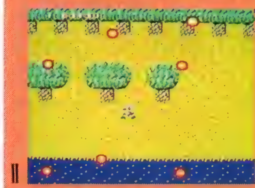
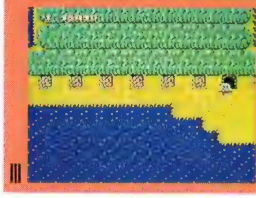
③爆弾を売っているノルムのところで、太陽のランプを買っておく。必ずあとで役に立つのだ。

④ある場所(photo II、中央の木)にいるノルムにドレラの像——②—⑦でストーンヘンジの下にいたノルムからもらったもの——を見せる。画面がフラッシュ。DA0820に地下への入口が出現したはずだ。

⑥破格値のシールドカプセルを買う。アラムナの洞窟でT6000だったものがT2000だ。

⑦ノルムの助言を得て、島の中央にある森を突破する(photo III)。その木にあいた穴にはいると、いきなり島の北側へ出る。

⑧木に囲まれた広場をさがす。これも助言があったのだが、広場の中央の地面に爆弾をしかける。すると穴があく。そこが時の秘石の部屋だ。3つめを手に入れる。


I

II

III

エルドレラの遺跡で4つめの時の秘石を手に入れるまで

①DA1301をあとにする。次に行くべき時代はDA0820だが(③—④で入口を開いた)、T補給のため、いったんDA2010へ戻る。

②DA2010でT99990までため、必要ならばアラムナの洞窟でシールドを補給しておく。

③必要なアイテムがそろったら(photo I)、DA0820へ行く。

④森の手前に着陸ポートが出現。降りる。

⑤森の1本道を抜けて2層になった城塞へとたどりつく。

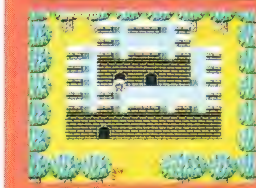
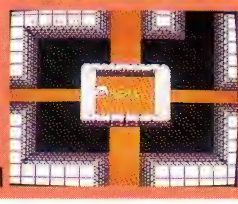
⑥ウォーターホルガーを倒して、1つめの紋章を手に入れる。太陽のランプを使った。

⑦城塞の2階のテラスへ出る。出てきたところの左隣りに爆弾をしかけると、穴があく(photo II)。中にはノルムがいて紋章をくれる。紋章が2つそろえば地下迷宮が見つかるだろう、と言う。

⑧地下迷宮への入口が開いていた。アラムナの洞窟にあった時の秘石の部屋と同じような壁…。穴があいている。中へはいる。

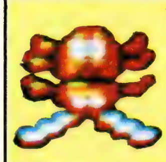
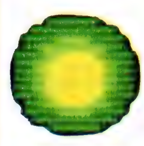
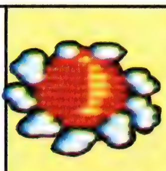
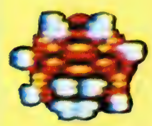
⑨3つの謎めいた助言を得る。それから、なすべきことを知る。太陽のランプを買い、水源へ行く。そこで使った(photo III)。水脈が涸れると同時に、DA1003の地下への入口がひらいたはずだ。

⑩迷宮の右端にたどりつき、4つめの時の秘石を手に入れる。…ところで、干あがった泉の石囲みに、1カ所だけ通れる部分があるのは気になるが。


I

II

III

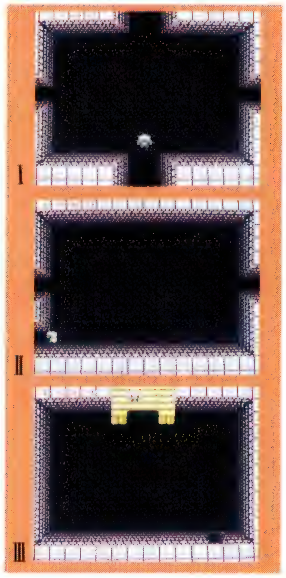
地上型キャラクター

THE LABYRINTH OF WONDER

 **レアンドラ** 6本の足を回転させて移動する軟体動物。タテ→横、横→タテと直角的に接近してくる。	 **プロト・ファスマ** しばらくウロウロしたあと、突然こちらにむかって飛んでくる。群れているのでうっとおしい。	 **イスパー** 空中を飛びまわっている。画面の4辺にあたっては跳ね返る。1、2スクロールぐらいははねかえる。	 **ゼ・ルー** 地面をはうように動きまわる。こちらの動きを追ってくるようにみえるが、ただランダムに動くだけ。	 **ゴーラ** ヒューマノイドタイプ。ただウロウロと歩きまわるだけ。離れたところからラクに狙える。
 **シュエル・プトロン** ゼ・ルーと同様、はうように動きまわる。ほとんど問題にならないが、一画面内に多数あらわれるのだ。	 **ゼゴン** 頭の大きい甲冑魚。他の大型生物同様、移動性には劣るが耐久力にすぐれている。口から攻撃してくる。	 **アギレラ** レアンドラに似た動きをする小型甲虫類。小型の敵はいちいち倒す必要はない。うまくかわすのがコツ。	 **ルベラ** 2本の大きなキバを持つ火炎竜。大型生物は倒さないと先へ進めない場合がほとんどだ。	 **レイス・ゲルソン** 群れをなしているが、ゴーラ同様、無目的に徘徊する無能なヒューマノイド。ラクにかわせる。
 **ウォーターホルガー** 体の90%が水でできているため、ビームライフルは通用しない。ある特殊なアイテムを使う必要が…。	 **ゴルテガ** 強じんな大型ヒューマノイド。移動できないので、攻撃をかわしながら根気よく狙う。	 **ナジ** 通路上をふさぐように、直線的な反復運動を続けている。どんな攻撃も通じないのでかいくぐるだけ。	 **ベルクリュース** 胎動期と創世期の地下、迷宮の奥深くに棲息する大型六角竜。もっとも凶暴といわれているが…。	 **ゾラン** 大型の無せきつい動物。大型生物はすべて攻撃ビームを放ってくるが、そのパターンはどれも同じだ。

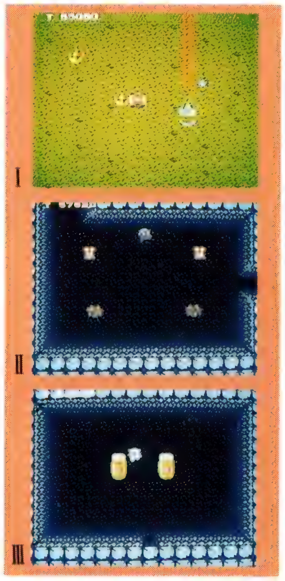
マダグ・テム・オーツで5つめの時の秘石を手に入れるまで

①ＤＡ1003へ行く。ＤＡ0820の迷宮で泉を干あがらせたことにより、石の神殿が出現している。マダグ・テム・オーツだ。中に入る。
②迷宮内の正しい順路を知る。入口の部屋は３方向に通じている(photoⅠ)。右側と正面は、ぐるぐるとめぐり巡って、結局もとの場所に戻ってきてしまう。正解は左側だ。進んでみると、また通路がわかれている(photoⅡ)。左側に２つある、下側の通路を選べばよい。
③時の門に関するノルムの助言を得る。爆弾で壁に穴をあけたのだ。その助言はすぐ次の部屋でたしかめることができる。
④時の門にＴ9000を支払う。守護しているゼゴンを倒すと、その金色の門の前にピッタリとくっついて立つ。Ｔスコアに注目。どんどん減ってゆく。ちょうど9000減ったところで時の門を通過できるようになる(photoⅢ)。
⑤ネオファイルスター＝１up を手に入れる。時の門を通過してからは分かれ道はない。途中見つけた穴で特売屋のノルムを発見。１up がＴ2000で売られている。
⑥ひたすら通路にそって進む。途中ゼゴンに出会う。これまでの例から、なにか守っているのかもしれないと思い、壁に穴をあけようとしてもダメ。なにもないようだ。あとはあっけないほど簡単に、時の秘石の部屋にたどりつける。５つめだ。



オアネスの地上絵で6つめの時の秘石を手に入れるまで

①ＤＡ2010に戻り、Ｔ補給。迷宮内でいちいち全部の敵を倒していたのではキリがない。なら、ザコなんか無視して突っきる。Ｔロスは承知の上。Ｔをたくさん持っている限り、そんな大胆さも許されるのだ。
②ＤＡ0316へ。オアネスの地上絵が近づいてきたら、中央を飛ぶようにする。地上絵の手前あたり、通過すると入口が出現(photoⅠ)。中に入り、ノルムから４つめのオアネスの封印をもらう。これでこの時代の地下への入口が開いたはず。
③地上絵の中に出現したINへ。地下迷宮の入口だ。
④戻れる壁の秘密をあばく。迷宮内の通路は、普通に進んでいたのでは堂々めぐり。知恵をかしてくれるノルムに出会う。謎めいたことばだが、言われたとおりに進んでいると、１度通ったことのある部屋に出る。後ろをふり返ってみると、壁が閉じている(photoⅡ)。これが戻れぬ壁だ。ノルムの助言どおり、ここから右へ、右へ…。
⑤入口の次の部屋の右側の壁に穴をあける。つまり最初からそうすればよかったのだが。
⑥迷宮の右上隅へ進み、ベルクリュースを倒して後ろの壁に穴をあける。太陽の門がある。これをくぐると白い神ビラコチャに！ (photoⅢ)
⑦迷宮の左上隅には太陽の聖門がある。ここはビラコチャになってないと通れないのだ。次の部屋に、時の秘石がある。



飛行型キャラクター

▼空中物進化形態

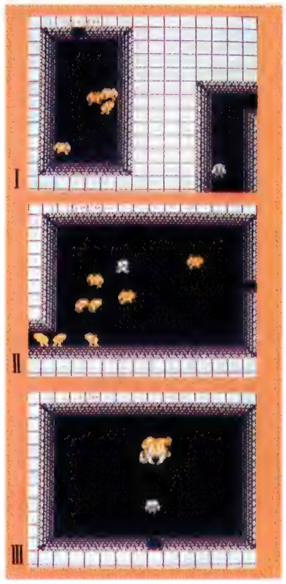
系	年代▶2010	1608	1301	1003
フェーラ系	重爆撃機型　編隊を組まずバラバラに出現し直進飛行　低速非攻撃タイプと高速攻撃（多弾）タイプとがある　Ｔ値40	▶フェルカタック		▶イグナ・フェブロス
ガリ系	戦闘迎撃機型　一列編隊で大きく蛇行しながら飛行。出現ポイント一定。出現時に多弾攻撃してくるタイプがある　Ｔ値40	◀ガリッガ		◀イグナ・ガプロ
メーウス系	駆逐艦型　編隊は組まずバラバラに出現。直進飛行中、横軸上に目標物をとらえると、90度進路変更、水平飛行に転じる　Ｔ値80	▶メランツァ		▶イグナ・メケラス
ネイラ系	戦闘迎撃機型　一列編隊　直進後斜め方向に進路を転じる。自機の位置により、前方出現のものと後方出現のものとがある　Ｔ値40	◀エスパネラ		◀イグナ・ネファラス
オプゼス系	自動追尾式機雷　目標物の進行コース上に集結　進路を一定させれば一直線上に並び、破壊しやすい　しかしＴ値０	▶オプゼルギ		▶イグナ・オプレグス





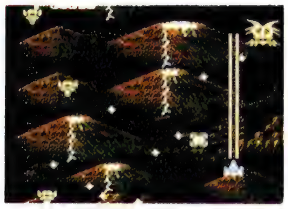
ブ・エルジンバで7つめの時の秘石を手に入れるまで

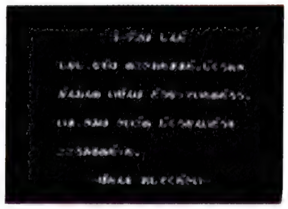
①ＤＡ0001はまだ未踏の地。
Ｗを使って進む。火口のどれかを撃つと入口が。
②出現したはずの地下への入口を確認していなくても、手ごたえがあったらすぐに近くにある時の扉にはいる。ＤＡ2010へ戻り、Ｔとアイテムとを補給するためだ。その手前の部屋の壁に爆弾をしかけてみる。そこにノルムがいた。助言に従い、問題の戻れる壁のところに戻ってみると、さっきまではなかった穴が！（photoⅡ）そこへはいると迷宮内をワープする（地下MAP参照)。
③地下迷宮へはいる。入口の部屋は３方向に通じている。正面の通路を進むべきだ。左右へ行けば時の結晶をくれるノルムに出会えるが、行き帰りの敵の攻撃で結局はその分だけＴを失うのがオチ。
④ウォーターホルガーを倒して時の門を通過。Ｔ9000消費。
⑤有益な助言をくれるノルムを発見。２カ所にある一方通行の壁のため、ループにおちいっていたのだが、ある試みでそれを打開。どうしても行くことができない部屋が見えている(photo Ⅰ)。
⑥爆弾をしかけてみる。右のつきあたりの部屋で１upを売るノルムを発見。狭い通路の正面の壁に穴があき、中にはルベラが(photoⅢ)。倒して、さらにその奥を確かめると…７つめの時の秘石が！
⑦ゴーデスと対決…。



BEFORE GORDESS・・・AD2137

ゴーデスは倒れた…


Ⅰ


Ⅱ

おそらく、きみは次のような運命をたどるだろう――①ＤＡ0001の地上に脱出後、とまどいながら進むうちにゴーデスに遭遇(photo Ⅰ)。②意外に弱いゴーデスに勝って喜ぶ。ところが、③イヤな予感のするメッセージが出てくる(photoⅡ)。④ＡＤ2137へ行く。わけのわからないまま敵の猛攻に出会う(photoⅢ)。⑤死にもの狂いで戦ううちに妙な場所でスクロール停止(photoⅣ)。激しい攻撃が続くのでとにかく必死で逃げまどい、撃ちまくる。そして…⑥中央の星形のものがこわれた！

きみはまだ何が起きたかを知らない。ぼう然としたまま灰色の画面を見つめていると、やがてノルムが現れる。そして、驚くべき事実を語りはじめる…。

残念だが、これは教えてあげることができない。自分で知るべきだ。そのほうがよりいっそう驚きは新鮮だろうから。１つだけ言っておこう。この結末を見たきみはゴーデスに負けたのである、と。



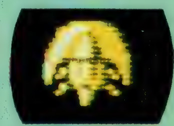


進化形態を持たない空中物



エル・ガ・ラリオス
合体浮遊要塞。核が出現し合体パーツが集結する前のわずかなあいだ、核の中に"眼"が出現。この段階のみ攻撃有効。

エンツォル
自動駆逐艦型。動き、攻撃パターンともにメーウス系のものに似る。





タピア
ジャイロ推進型戦闘機。直進後、方向転換。動きはエスパネラに似るが、編隊は組まずバラバラに出現。

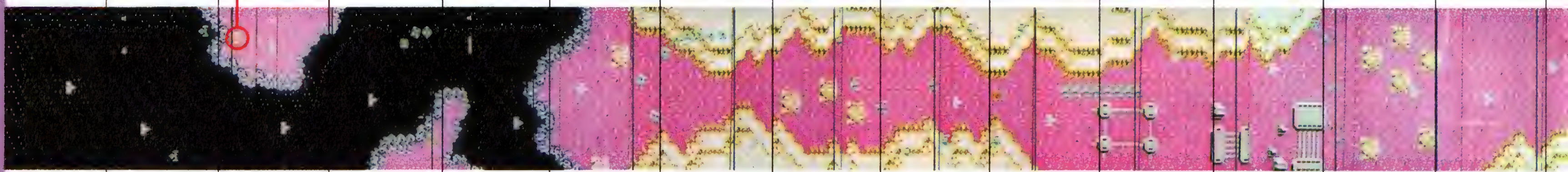
インメ・レイケン
ＤＡ0001における特殊戦闘機。アナス・フェブロスの出現を前ぶれに、ワープ出現。編隊は組まずバラバラに出現。強敵。



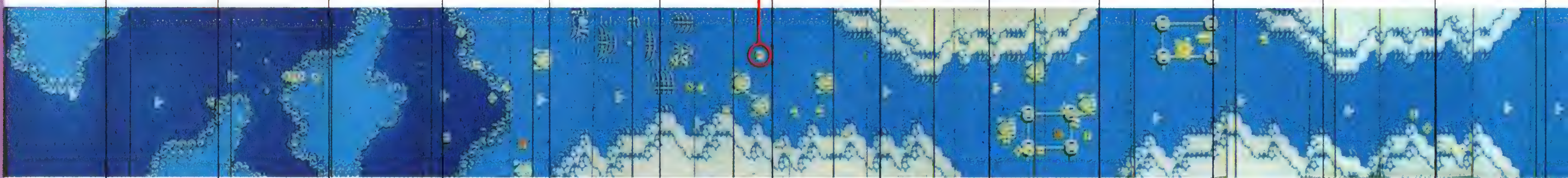
ALLAROUND OF

DA2010 現代

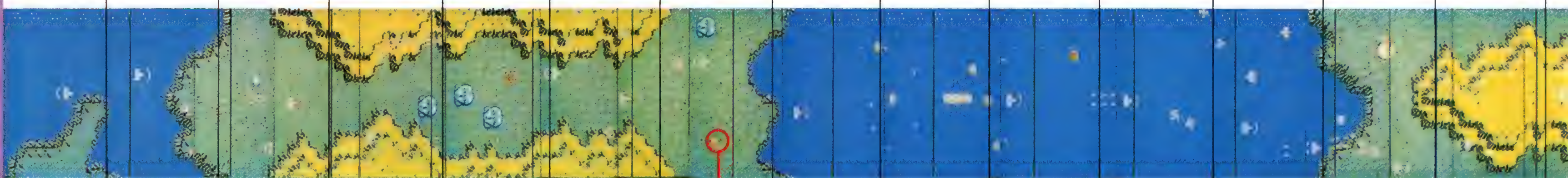
爆弾100
くつ800



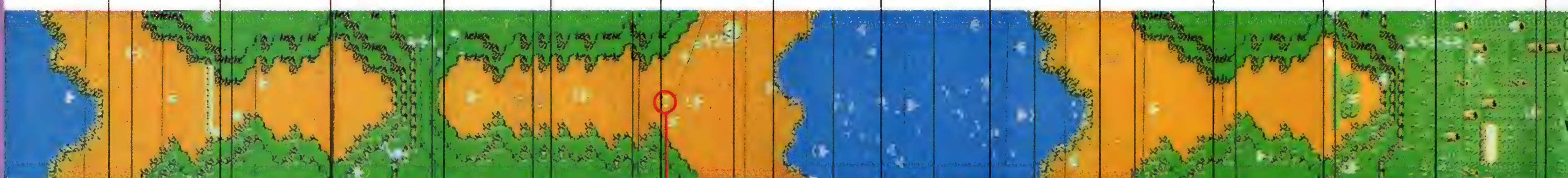
DA1608 氷河期



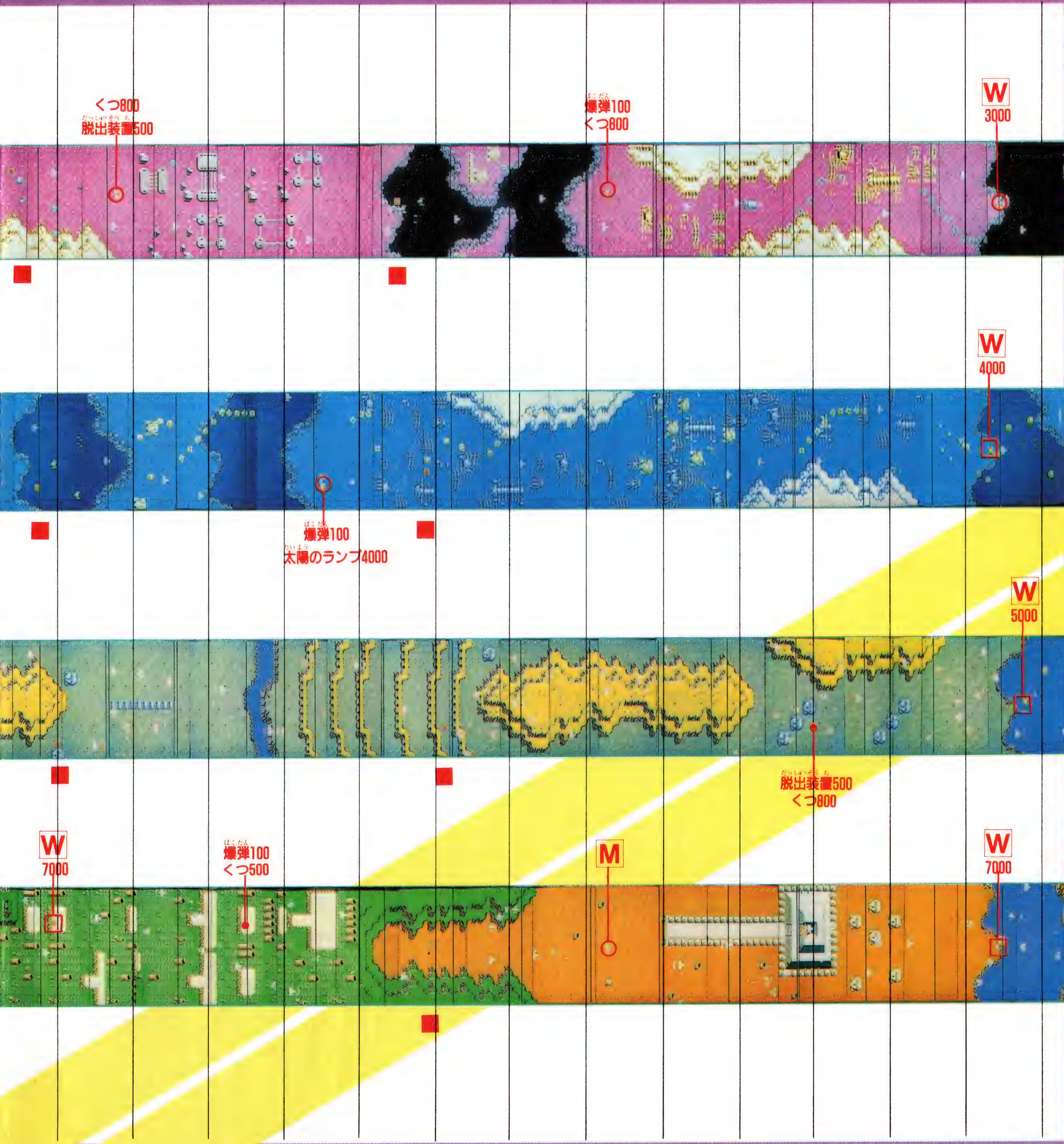
DA1301 丘陵期



DA1003 樹海期



GORDESS

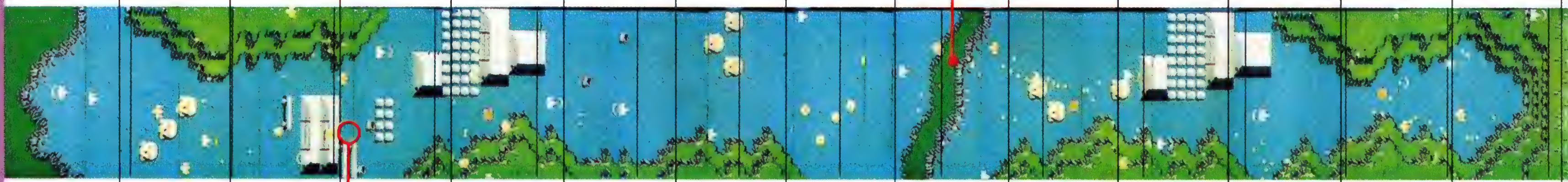


くつ800
脱出装置500
爆弾100
くつ800
W
3000
W
4000
爆弾100
太陽のランプ4000
W
5000
脱出装置500
くつ800
W
7000
爆弾100
くつ500
M
W
7000

ALLAROUND OF GORDESS

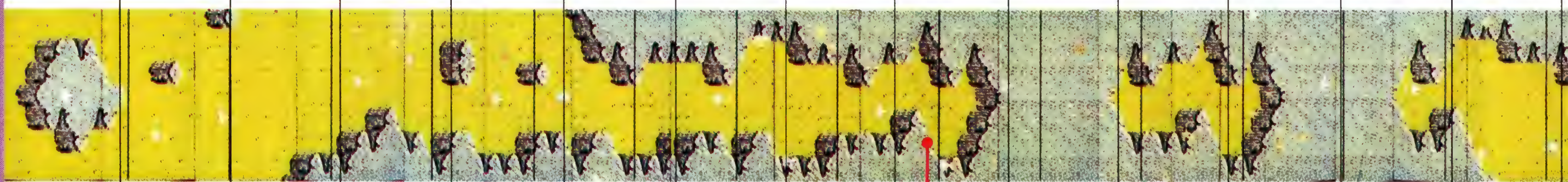
DA0820 黎明期

爆弾100
脱出装置500



M

DA0316 創世期



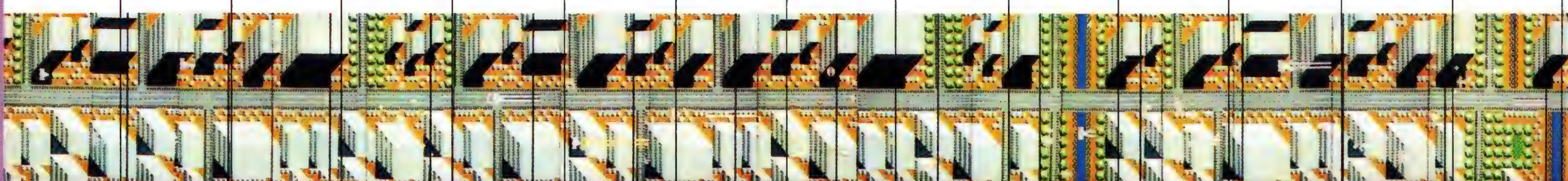
爆弾100
くつ800

DA0001 胎動期

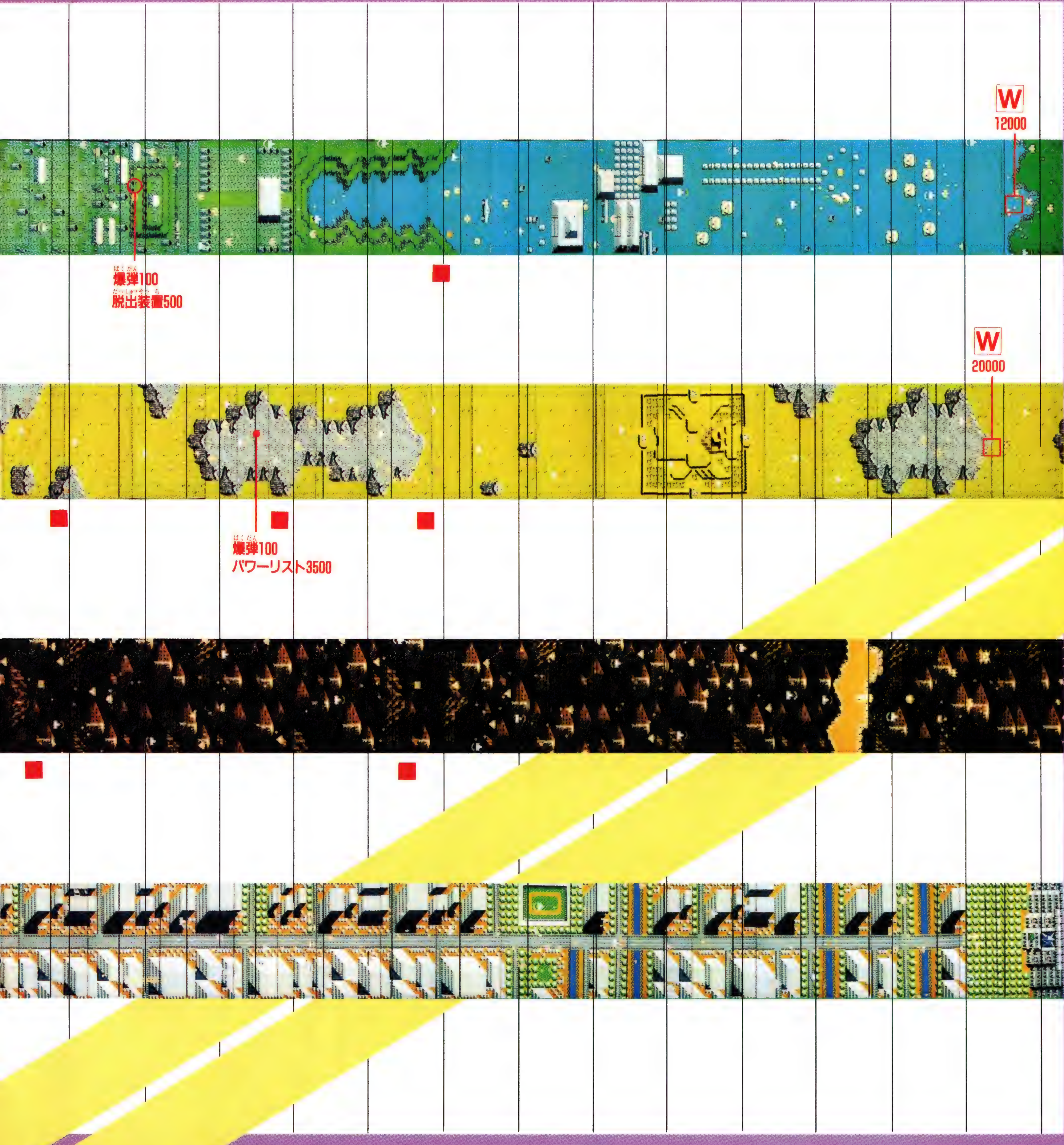


M

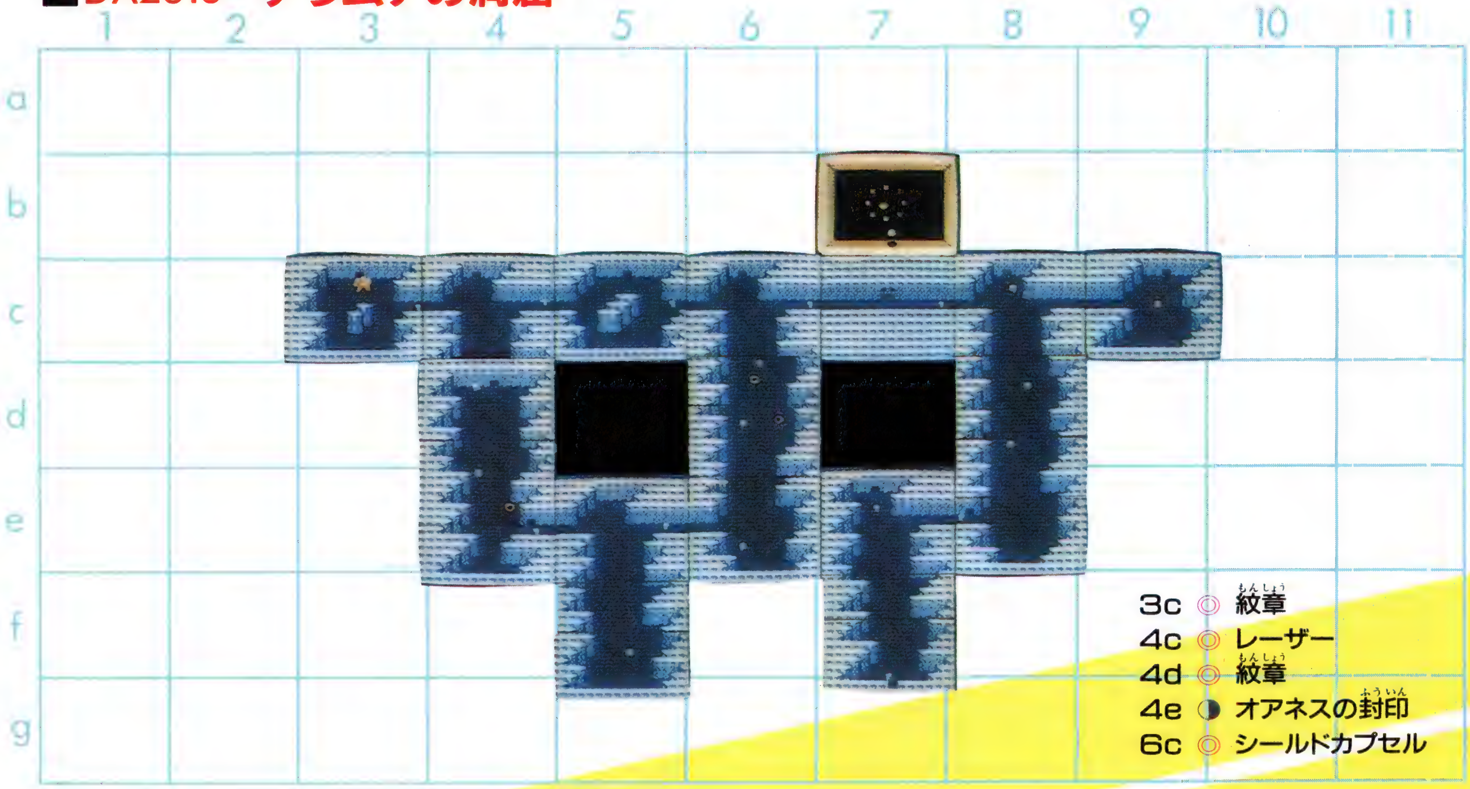
AD2137



各時代にはいくつかの時の扉(■)とノルムの住む穴の入口(IN)がある。ノルムにはメッセージをくれるものと(M)アイテムを売るものとがある。DA0001でゴーデスを倒してしまうとAD2137へ飛ぶ。もう後戻りできない。きみは驚くべき事実を知らされるだろう…。

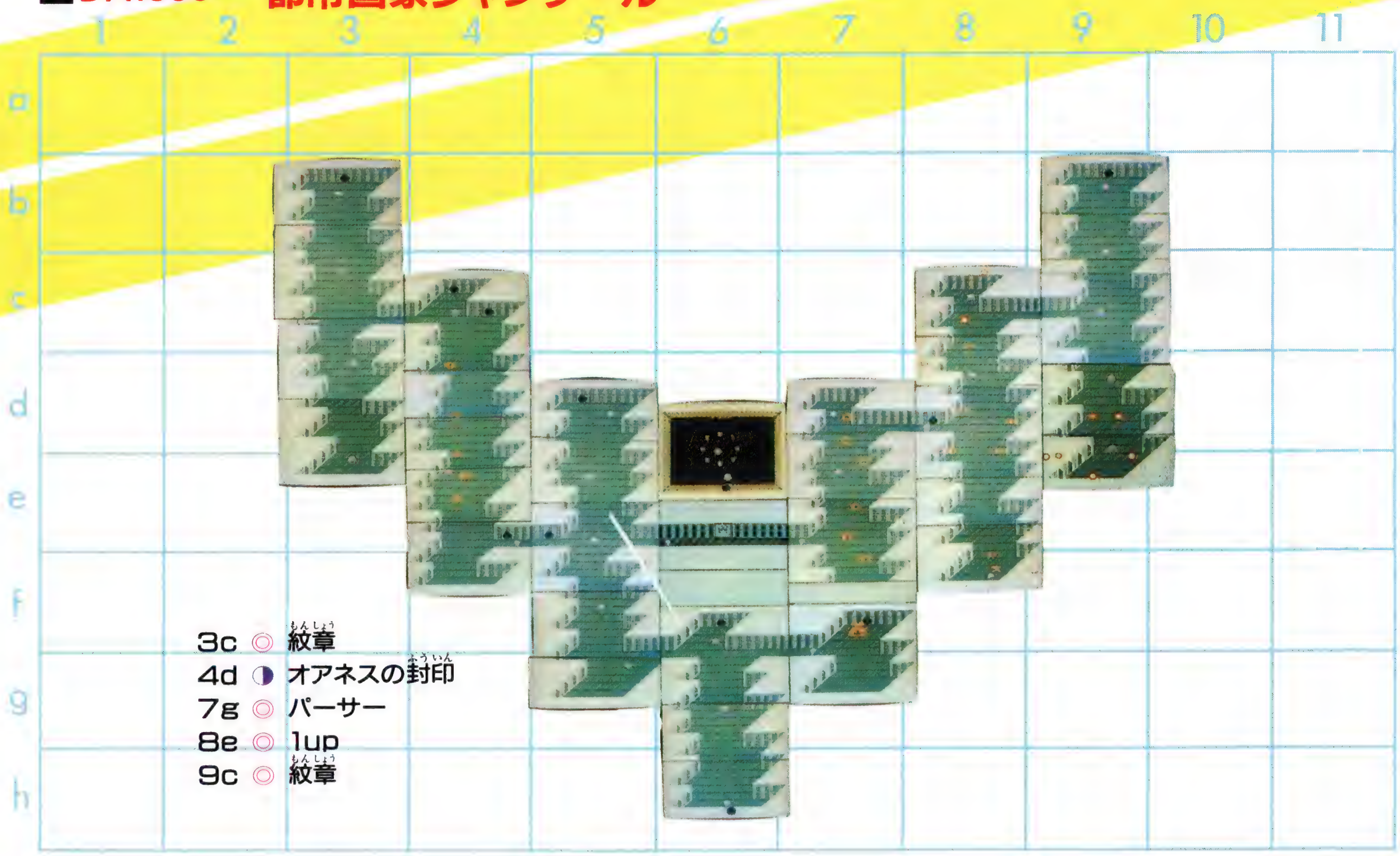


■DA2010 アラムナの洞窟



3c ◎ 紋章
4c ◎ レーザー
4d ◎ 紋章
4e ◑ オアネスの封印
6c ◎ シールドカプセル

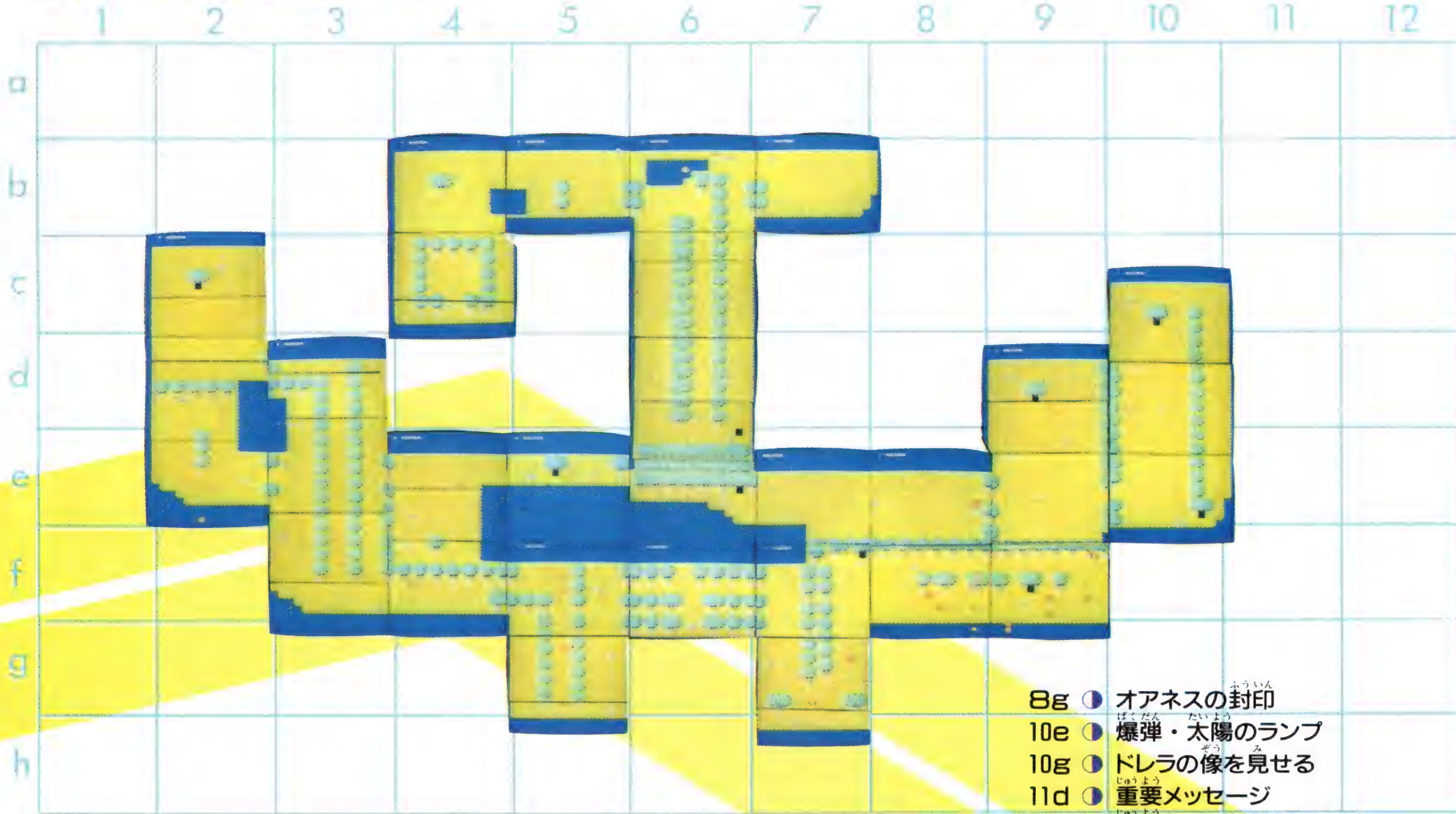
■DA1608 都市国家シャンブール



3c ◎ 紋章
4d ◑ オアネスの封印
7g ◎ パーサー
8e ◎ 1up
9c ◎ 紋章

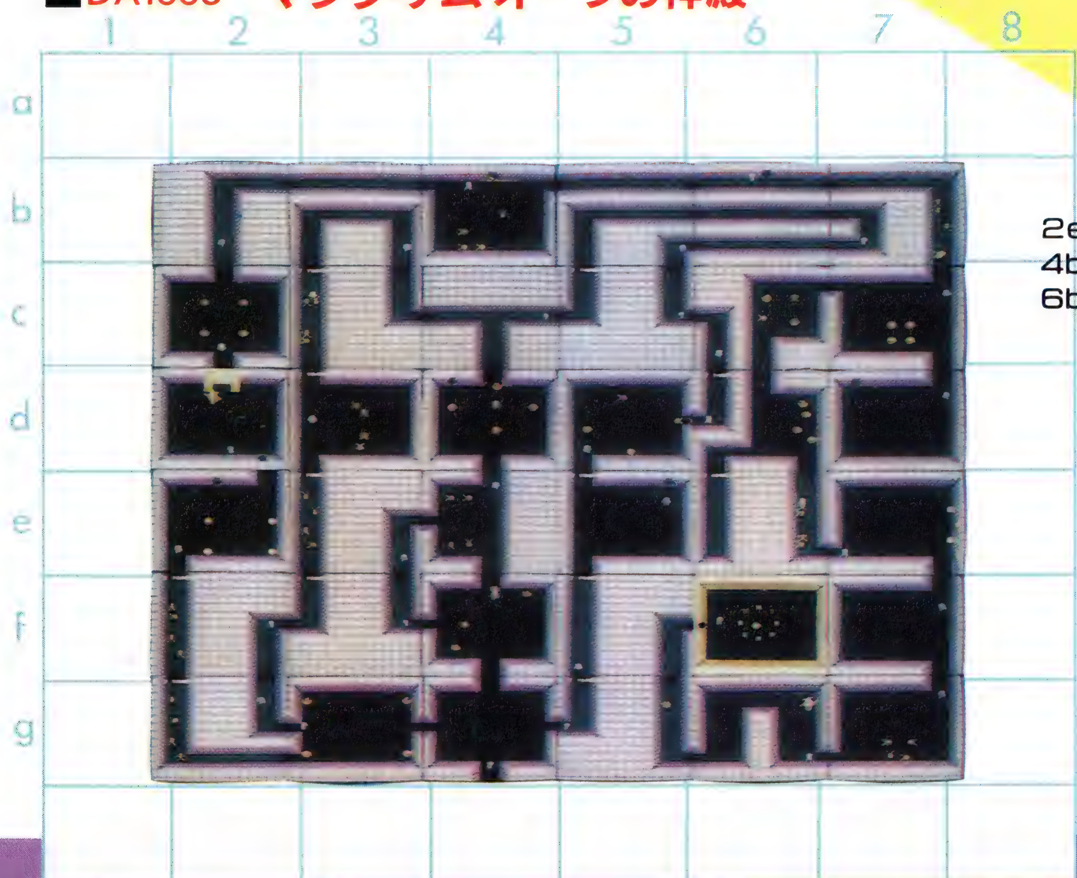
各時代に1つずつある地下迷宮(DA1301では地上)に、時の秘石が隠されている。ほかに各種のアイテム、謎ときの手がかりなども穴の中に住むノルムから得ることができる。このMAP上には重要なポイントのみをマークしてある。

■DA1301　レムリア大陸



8g ◑ オアネスの封印
10e ◑ 爆弾・太陽のランプ
10g ◑ ドレラの像を見せる
11d ◑ 重要メッセージ
11f ◑ 重要メッセージ
3d ◑ シールドカプセル(現品限りT2000)
5d ◑ 時の秘石
6f ◑ 重要メッセージ
7f ◑ トンネル

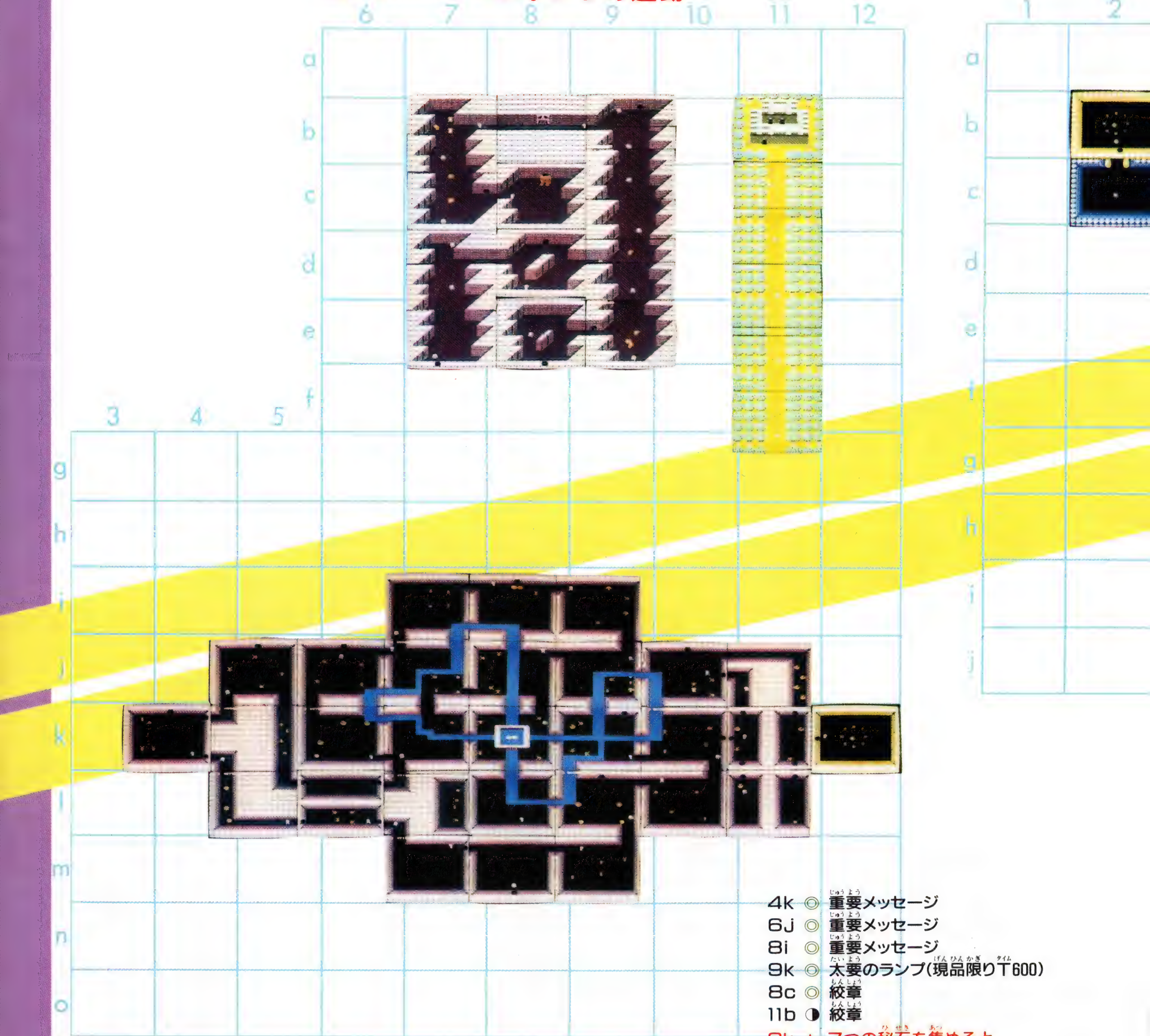
■DA1003　マダグ・テム・オーツの神殿



2e ◎ 重要メッセージ
4b ◎ 1up
6b ◑ パワーリスト

◎：壁にはじめからあいている穴
◑：壁に爆弾をしかけてあける穴
◇：一方通行になっている壁
W：離れた場所へつながる壁

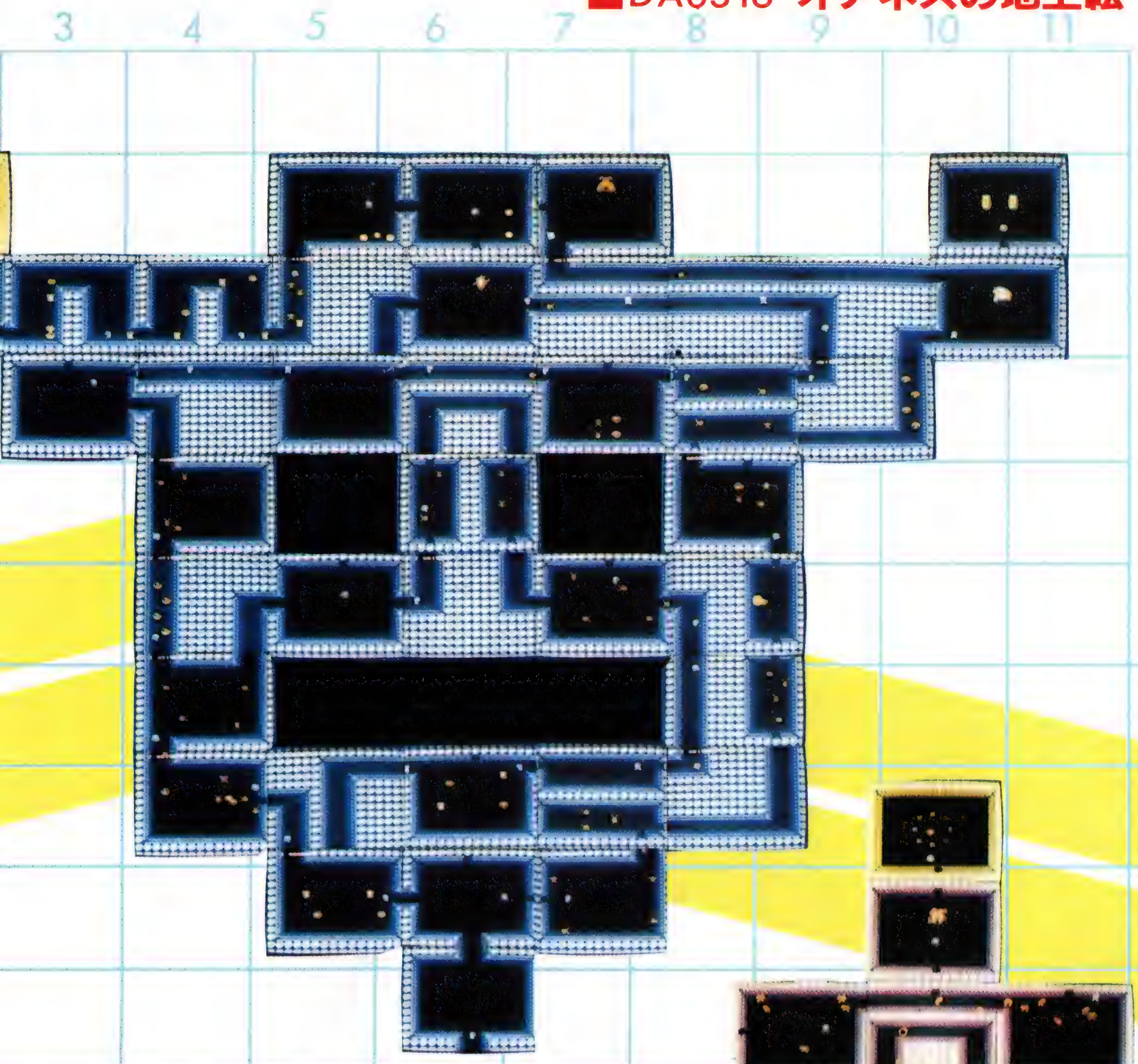
■DA0820　エルドレラの遺跡



4k ◎ 重要メッセージ
6j ◎ 重要メッセージ
8i ◎ 重要メッセージ
9k ◎ 太要のランプ(現品限りT600)
8c ◎ 紋章
11b ◑ 紋章
8k ★ 7つの秘石を集めると クレオパトラをくれる

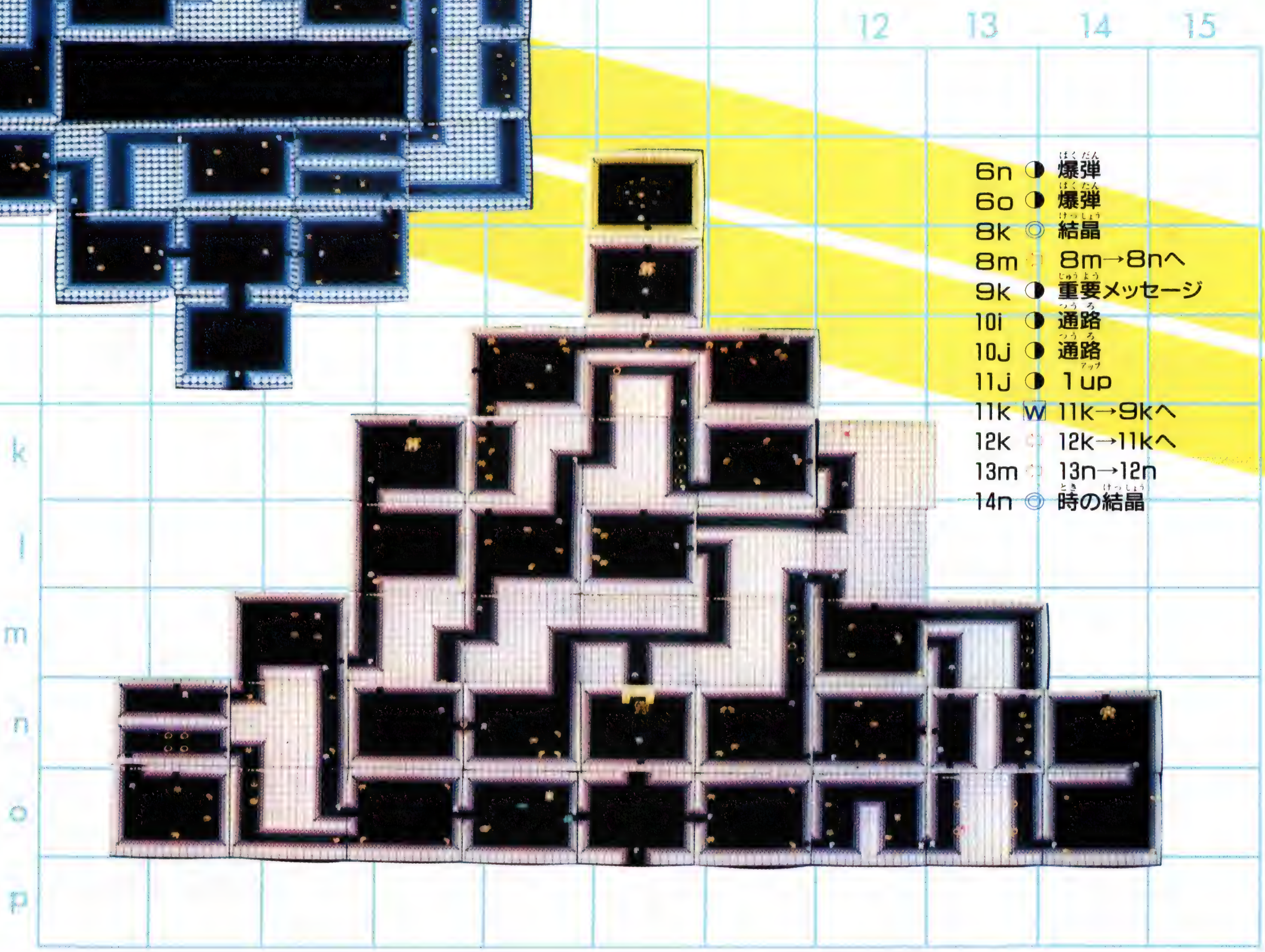
後半の迷宮はいっそう複雑なものになっている。ＤＡ0820では二重構造になっており、いったん城塞のテラスに出て、奥の迷宮への入口を爆弾であけなくてはならない。ＤＡ0316、ＤＡ0001では一方通行の壁により、ループのワナがある。

■DA0316 オアネスの地上絵



5c ⇦ 5c →5dへ
5h ⇦ 5h →5jへ
6h ◎ 重要メッセージ
6l ◑ 通路
10b 太陽の門
10c ◑ 通路

■DA0001 地下帝国ブ·エルジンバ



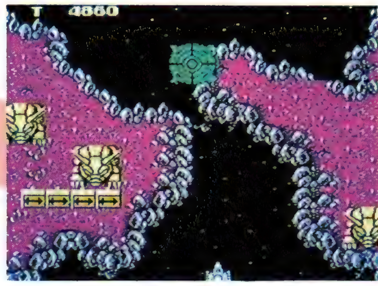
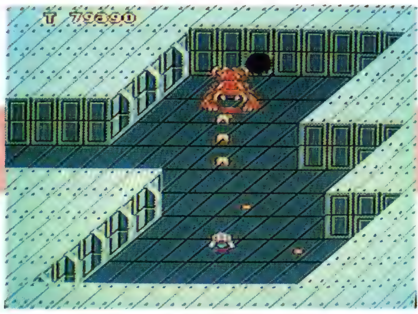
6n ◑ 爆弾
6o ◑ 爆弾
8k ◎ 結晶
8m ⇦ 8m→8nへ
9k ◑ 重要メッセージ
10i ◑ 通路
10j ◑ 通路
11j ◑ 1up
11k W 11k→9kへ
12k ⇦ 12k→11kへ
13m ⇦ 13n→12n
14n ◎ 時の結晶

ALLAROUND OF GORDESS

DIGEST

７つの秘石を手に入れるための最短手順

2010	START　③Ｔ10000程度稼ぐ
アラムナ	④シールド買う、オアネスの封印もらう（地上絵をあけるための準備）、２つの紋章→時の秘石Ⅰ
1608	①化石の頭を撃つ→アラムナの入口があく
シャンブール	
1301	②時の扉をひらいておいて2010へ戻る　⑥ガニムのたまごを撃つ→シャンブールあく
レムリア	
1003	⑦海底火山を活動させる→レムリア出現
マダグ・テムオーツ	
0820	⑧ドレラの像をもらう→エルドレラをあけるための準備
エルドレラ	
0316	⑨時の扉をひらく
オアネス	
0001	
ブ・エルジンバ	

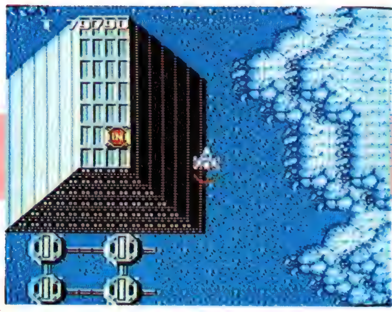





これは７つの時の秘石を集めるための、最短ルート。④から⑨にいたるまでのあいだ、つまり２つめの秘石を手に入れるまでに、先の時代へ飛んでおくことがたいせつ。Ｔの消費を最少限におさえるのが目的だ。

キミの腕前しだいで、必ずしもこの手順どおりにゆくとは限らない。たとえば⑤は、必要に応じて、何度も実行しなければならないかもしれない。が、秘石を集める順番は、問題なくこれが正しい。

⑤Ｔ99990稼ぐ、シールド３個、レーザー１個、ストック



⑩オアネスの封印もらう、パーサー買う、２つの紋章→**時の秘石Ⅱ**

⑪ドレラの像を見せる→エレドレラ出現、太陽のランプ、安いシールド、１up買う、オアネスの封印もらう→**時の秘石Ⅲ**

←必要ならいつでも⑤の手順はさむ

⑫城で紋章２つ→地下迷宮あく、迷宮内の水源涸らす→マダグ・テム・オーツの入口あく格安太陽のランプ買う→**時の秘石Ⅳ**

⑬時の門を通る→１up買う、**時の秘石Ⅴ**

⑭４つめのオアネスの封印もらう→地上絵に入口出現

⑮太陽の門を通り白いビラコチャになる→太陽の聖門あく→**時の秘石Ⅵ**

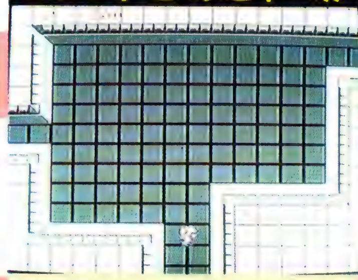
⑯火口を撃つ→ブ・エルジンバの入口出現

⑰Ｔをため、地下でシールドなど補給

⑱時の門を通過、ループを打破→１upを買う、**時の秘石Ⅶ**

→ゴーデス

ラウンド８の地下へ!!



今回は必勝テク道場がお休みでガッカリ。どこでもいいから登場させてー！ってお頼みしたらダンディー田中氏からこのスペースをもらったの。でも彼ったら「そのかわりすんげぇネタ書いてね」って言うから書いちゃいます。〝最高のエンディングの出し方〟イクわよ♡

①時の秘石７つ集めて、Ｒ５の地下の水があるところに行く。
②するとクレオパトラというアイテムが取れる。取ったら外へ！
③Ｒ８へ行くと地下への入口が現れている。入ってみる。
④Ｒ８地下は敵がいない。でも部屋と部屋がワープでつながっている不思議迷宮。(全30部屋)
⑤この中で最高エンディングが見れる。感動のFIN!!

LET'S TRY!!

（リンリン井上）

WAVE JACK ディスクシステム用ソフト シリーズ第二弾 **好評発売中**

DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

IMA-KIE

抱腹絶倒（パワフル ギャグ）、超愉快的役割自演活劇（スーパーコミカル・ロールプレイング ゲーム）

消えたプリンセス

とんでもねェ〜ソフトだぜ！





カセットテープに入っている主題歌は、あの富田靖子ちゃんだって⁉ とんでもねェ〜。

★靖子ちゃんの声でヒントが聞けるぞ！（12月初旬より）
ウェーブジャック情報センター

札　幌	011 — 731 — 1111
横　浜	045 — 252 — 0000
名古屋	052 — 914 — 2000
大　阪	06 — 468 — 9999
大　阪	0724 — 62 — 9999
広　島	082 — 246 — 9999
福　岡	092 — 781 — 7000



ほとんどすべての人や家で話ができちゃうなんて、とんでもねェ〜。



ヒントがいっぱい、おもしろマガジンには毛利名人の苦戦記まで入ってる！とんでもねェ〜。



付録の捜査手帳やマップを使って事件を解け！だと？とんでもねェ〜。



広大な5つの町の他にシューティングや地下の迷路まであるなんて、とんでもねェ〜。

日本に滞在中のラビア国の王女キララが消えた⁉　事件に激怒した国王は、流行性痴呆症の特効薬"オニノフグリ"の供給をストップ。このままでは、日本の将来はパッパラパーだ！
君の使命は、小林刑事になりかわって、30日後の戴冠式までに、王女と五種の神器を見つけ出すことにある。
くれぐれも健闘を祈る！



希望小売価格 5,000円

このソフトは、販売店店頭に設置されていますソフト書き換え機（ディスクライター）では販売いたしておりません。

IMAGINEER CO., LTD.
制作・発売元 イマジニア株式会社
東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階
お問い合わせ 03-993-8855



● 遊び方
君が名探偵フォックスワース卿になったつもりで判断力を発揮しよう

● ゲーム進行
状況に対して3つの行動が示される
どれかひとつ選ぶこと
3回死んだら GAME OVERだ

● 使用上の注意
精密ミシシッピー漫画なので強いショックは避けてください。





そこで君は
①銘菓ひよこを買う
②文明堂のカステラを買う
③雷おこしを買う
どれかひとつ選んだらページをめくる →



おハガキありがと ●他の雑誌を見ると、〝××先生にはげましのおたよりを出そう!!〟とか書いてあるのに必本には〝コルクあちや先生におたよりを〟なんてどこにも書いてない。そんな必本が好きだ。(山田陽子・14歳・杉並区) ▶へたにはげますと悪ノリするからなぁ(ごいんきょ)







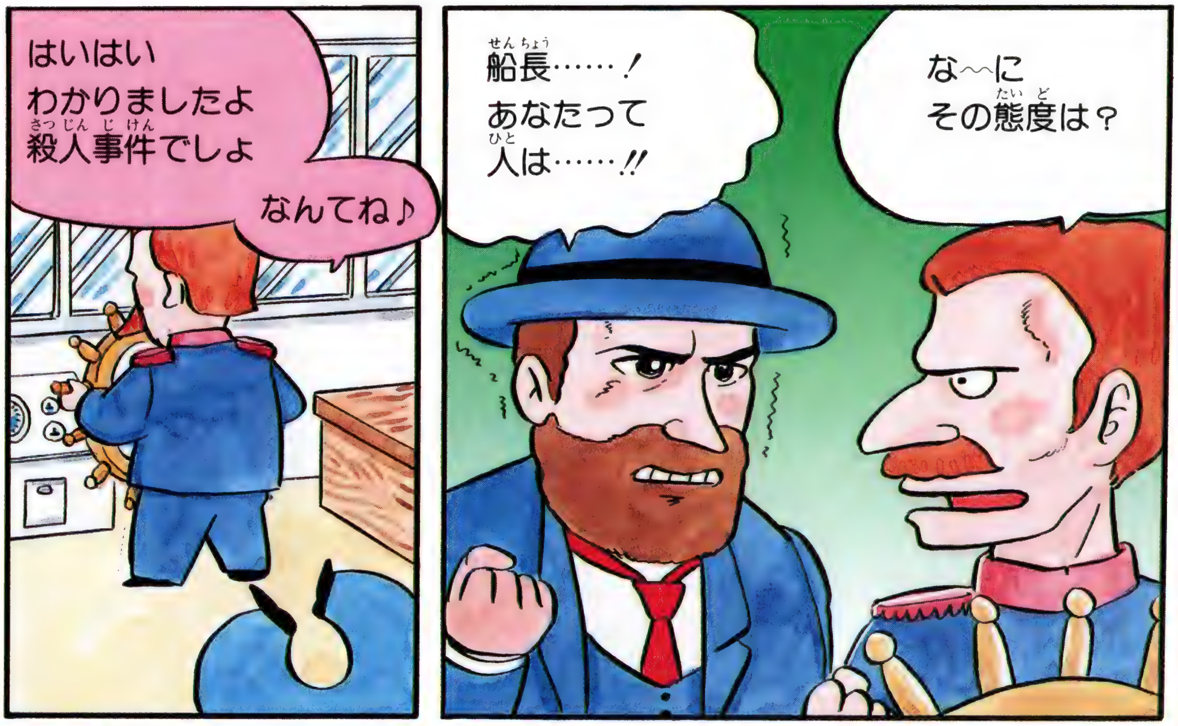
ここで君は
①「ふ〜ん」と冷静に観察する
②「うへあ〜!!」と甲板を走り回る
③「はへほ〜!!」と飛びあがる
どれかひとつ選ぶこと

アウトラン大会だ 12月2日六本木エリアでセガの**「アウトランレース大会」**が行われた。必本からはごぞんじT辻が出場。第一戦の相手は「週刊プレイボーイ」。熱戦の末、わずかの得点差で辻敗れる。コース設定が市販版を違っていたとのこと。くやしいね。ちなみに一位はLog-In。



はやりことば **それではひとつそのラインで。**（テク道場・バグボーイ関係者のあいだでひそかに流行。帰りぎわには「では、おヨロで」をつけくわえる。）使用例／「みそと松はサウナに行きました。では、そのラインでひとつ。おヨロで」**（黒須）**





ここで君は

① 船長をむりやり殺人現場につれていく
② いきなり怒りのパンチをふるう
③ しつこく抗議する

ひとつ選ぶこと

おミカンありがと 11月27日宅急便で紙袋が届く。あけてみるとミカンやリンゴがはいってました。送ってくれたのは茨城県の**黒沢一樹**くん。デッド・ゾーンのヒントをおしえてくれたお礼なんだって。どーもありがと。北海道のシャケとか沖縄の泡盛とかも嫌いじゃないなあ。**(ごいんきょ)**



亀仙人のはなし① テク道場の亀仙人こと松本さんは、実は鳥山明のファンクラブの会長なのだ。「ドラゴンボール」の亀仙人のモデルもどーやら本人らしい。さらに、なんとビートルズのファンクラブの会長もやっているという恐怖の会長マンなのだ。忙しいのもわかります。**(ヒラ坊)**



ザナックばなし 超過激シューティング「**ザナック**」には編集部一同ハマリっぱなしなのですが、そのマップの長さには驚いたのなんの。幅5センチにするとなんと100mに達するといいます。全面クリアするのも大変ですが響あきら氏、はじめて手にしていっきに最終面クリアでした。(井)



おハガキありがと 最近、かじ坊さんやヒラ坊さんがいなくなっちゃったような気がするんですが、どうしたんですか？（**相馬一之**・14歳・秋田県）▶カジ坊はヨーロッパに行ったきり行方不明になってしまいました。何してんのかなぁ。えっ、ボクぁ元気です。後記も読んで。**（ヒラ坊）**





ここで君はどんな
名探偵に変装した
らいいと思うか

①金田一耕助
②シャーロック・ホームズ
③刑事コロンボ

ひとつ選んだら


①金田一耕助
ども〜
ポリポリ
もしかして あなたは…？
そうです 金田一です
実はあれは 僕のオヤジなんです
おっ それは 新事実!!
ん！
ごんごん
②ホームズ
こんにちわ シャーロック ホームズです
わ〜〜〜 サインして 下さい
サインするから 証言してね
うそつき！
しまった
ごいんきょ
はさまった〜
プチッ
意味もなく死亡
③コロンボ
つる
あぶない あぶない
余計な事を しおって… ダジャレが 言えないじゃ ないか
もしかして 刑事 コロンダ ですか？
ちゃん♪



ここで君は
①気にしないで テーラーさんの靴の匂いをかぐ
②船長に見せに行く
ひとつ選んだら 次のページへ

コルク あちゃ 以前**「ウンコまんが」**で大ひんしゅくをかいその姿が誌上から消えたあちや氏、最近は本業のデザイナーとして活躍。今号ではS・S・Fを担当。単行本でもその名古屋人パワーを発揮しています。美少年としても有名な彼のお姿は必勝本Vol.8・P.91で見れます。**(ハルク)**



①靴の匂いをかぐ
そんな物どうでもいいや
ピュー
②船長に見せにいく
船長これは何でしょう？
それを探していた！
勝手に舟の部品を取らないでね
ウ～～冷えてきたな
誰だ船の舵持っていった奴は!?
最先端をゆくおもしろさっ!!
すのうち漫画を
今年もよろしく!!
流されてこんなとこまで来ちゃったよ
おわり

アドベンチャーノベルス ADVENTURE NOVELS

13人目の名探偵



アドベンチャーゲーム&本格ミステリー

エンチャンター



ゾークI Zork



新書判/定価各500円

13人目の名探偵

山口雅也著

ホームズ生誕百年祭を間近にひかえたある日、名探偵マスター・オブ・ディテクティブが、何者かに殺害された。はたして真犯人は？——殺人鬼「猫」の犯行か！

ゾークI Zork

ある日突然起こった反乱は神話と伝説の異世界に少年を誘った。舞台は太古の地下迷宮都市。5つの秘宝を集め古代王朝の遺産を手に入れる者は誰か？

エンチャンター

世界征服をたくらむ黒魔術師クリルを倒すため、見習い魔法使いが東方の城に乗り込んだ。一つづつ魔法を覚え、数々の困難を乗り越えて行く——。

1月10日 3冊同時発売！

今、新たな冒険が始まる——。

好評既刊

定価各780円

エイリアン2
ゴーストハンターズ

定価各680円

ウルティマI〜IV
アステカ
ザ・スクリーマー
ウィル
カーマイン
夢幻の心臓II
帝王の涙

JICC出版局


'87年はぼくたちの年だ!
アツさ日本一!! 428ページにギッシリ20本!!
毎週金曜日発売
少年 たからじま 週刊 宝島
定価180円
大好評連載中
1月9日
新年6号発売!!
「それゆけ! ゴエモン」
すのうちさとる
「超新世 モンスターロード」
寄生虫
「かくてる♥ポニーテール」
星里もちる
「BOON-突撃機動捜査隊」
志水三喜郎
「ランボーセンセー」
永井豪
「9+1で春兵」
本山一城 原作・高天薫
「爆風愚忍組」
かぶと虫太郎
●読者● お年玉プレゼント!
ラジコンカー3台
ヘッドフォン型トランシーバー3台
MX-101
さらに
6号から4週合計10名に
MSXパーソナルコンピュータ
とソフトが
当る!
ほかにも欲しいモノいっぱいだっ!


ファイル&ゲームブックで
キミもザナドゥ博士!
好評発売中!
ゲームブック・ザナドゥ
GAMEBOOK XANADU
日本ファルコム(株)宮本恒之著 B5判 定価880円
「ザナドゥ」がゲームブックになって登場!
ザナドゥの地下に広がる巨大鐘乳洞の世界――
悪の帝王「ガルシス」を倒すために、今こそ勇者が立ち上がる!!
アイテムカード&モンスターで楽しめる3Dゲームブックだ!
絶賛発売中
ザナドゥファイル
XANADU FILE
日本ファルコム(株)宮本恒之著 B5判 定価1500円
「ザナドゥ」に登場するモンスター、アイテム、魔法を
500点以上のイラスト・写真で完全紹介。
各レベルの完璧な必勝法など、「ザナドゥ」を楽しむための情報満載。
『ボードゲーム版ザナドゥ』付き、
まるごとザナドゥの本!
JICC出版局

ロールプレイングゲーム必勝本II



絶賛**発売中!** 本郷アキラ著
A5判／定価1600円

最新人気ソフトを完全収録。
豊富な画面写真と詳しいマップで解説
したパソコンゲームガイドの決定版！

収録ソフト

ザナドゥ・シナリオII
覇邪の封印
レリクス
メルヘンベールII
ブラスティ
ウルティマIII(移植版)
クリスタルプリズン
タイムエンパイア
カレイドスコープ・発汗惑星
ハイドライドII
アルファ
道化師殺人事件
ウイングマン2
北斗の拳
魔訶迦羅

好評発売中!

シミュレーションゲーム入門!!

①スタート編

マイクロデザイン著　A5判／定価1500円

思考力を試し、プロセスを楽しむ知的パソコンゲーム＝シミュレーションゲームを初心者にもわかりやすく解説!!
三国志、現代大戦略、信長の野望、A列車で行こう、F15イーグルなどなど。人気シミュレーションゲームにチャレンジしたいキミ、集まれ!!



JICC出版局



ZANAC ザナック

"ザナック"上級生のための

Point MAP

完全攻略版

完全無欠のシューティングゲームとしての期待を裏切らなかった"ザナック"。君はどこまで攻略できただろうか。敵のものすごい攻撃に先に進めない人に、攻略ポイントマップを贈ろう。

きみはもう最終面を見たか!?噂の超高速シューティング!!

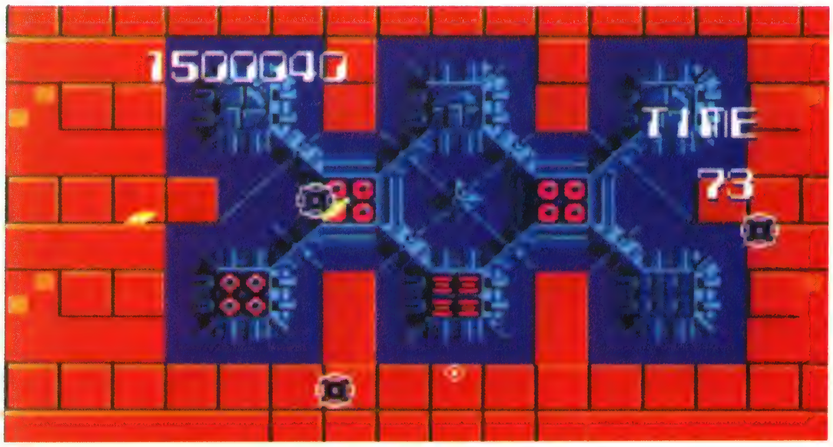
のっけから 極意伝授！

要塞破壊その得策!!

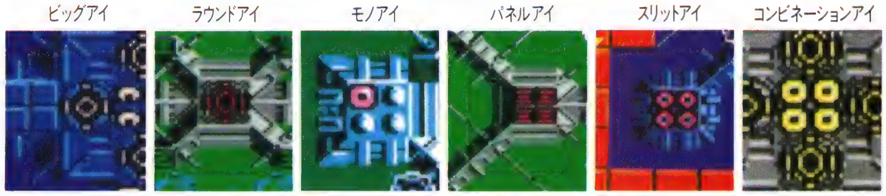
各エリアの途中途中には、小、中要塞が、最後には大要塞が待っている。しかし、この攻略パターンさえマスターすれば怖れることはないぞ！

どの要塞も、いくつかのコア〈核〉で構成されている。コアは、それぞれ異なった攻撃パターンを持っていて、その配置や組み合わせにより、要塞の難度が決定されているのだ。しかし、攻略のセオリーはどの要塞にも共通しているぞ。まず、ラウンドアイを破壊だ。次に、ビッグアイ、コンビネーションアイを壊す。それが、鉄則！ 要塞はコアが残り少くなるほどその攻撃を激しくする。壊しにくい回転弾とリードを射つコアを残しておくと要塞破壊は難しくなるというわけだ。

要塞は、それぞれ制限時間がある。AREA 11以外は、破壊できなくても、時間が過ぎれば次のAREAへ行ける。時間が過ぎるまで、ただ敵をよけるのも、ひとつの手ではある。



コア〈核〉一覧





AREA 1 to AREA 12 完全攻略版 ポイントマップ Point MAP

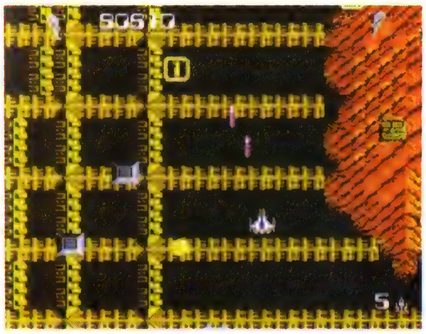
発売後1ヶ月にして、そのハードなゲーム展開が話題を呼んでいる"ザナック"。ゲームクリアのポイントは、パワーアップ秘技と巨大空中キャラ攻略だ。ポイントマップで、君もザナックを攻略しよう!!

AREA 1 まずは、自機をふやす。

自機のいる反対側に、偵察機が現われる。他の敵キャラを一切攻撃しないで、偵察機を射つと1upキャラに変化する。AREA1は、敵の攻撃がそう激しくはないので、自機をふやせるだけふやしておこう。

THE OTHER CHECK POINT

1 要塞と戦わずにワープだ。



このイコン(遺跡)を射つとワープホールが出る。これを使ってAREA2へ。

2 2つつらなってるイコン。



イコンが画面に現われたら、右へ寄って連射。上の方の輪は放っておくとワープに。

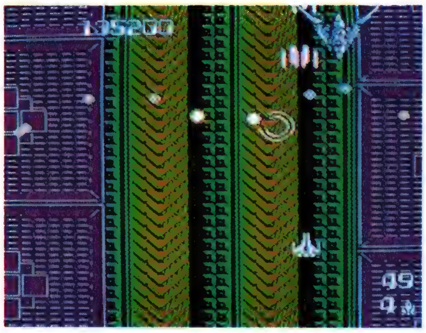


AREA 2 異常に速いスクロール。

最初に、3、4、5の特殊武器パーツがある。AREA1で取った武器パーツか、取っていなければ、3か4が有効だ。パワーアップした後はスクロールが速い。自機の動きを注視して、背景を目に入れないことだ。

THE OTHER CHECK POINT

1 レクニリ巨大空中敵機。

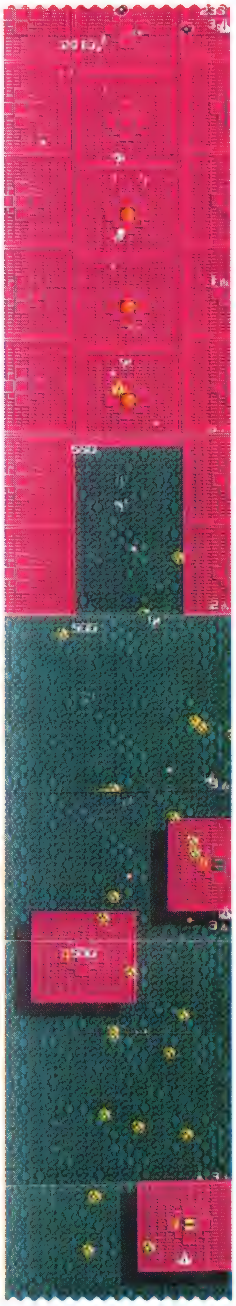


出たり消えたりしながら、リードを射つ。何10発と根気よく当てないと倒せない。

2 E・E、そしてワープ。



要塞の手前にある。要塞と戦うのが嫌だったらワープを取ろう。



AREA 3　マップキャラは、E・Eで消せ!!



MAP半ばに出てくるイコンから、E・Eを出す。E・Eは4の武器パーツがある辺りまで、使わない。ギザ（丸状で硬い敵）が出始めた所でE・Eを使うと、その後ギザは出てこなくなる。

THE OTHER CHECK POINT

1 妖精は一撃で要塞を壊す。



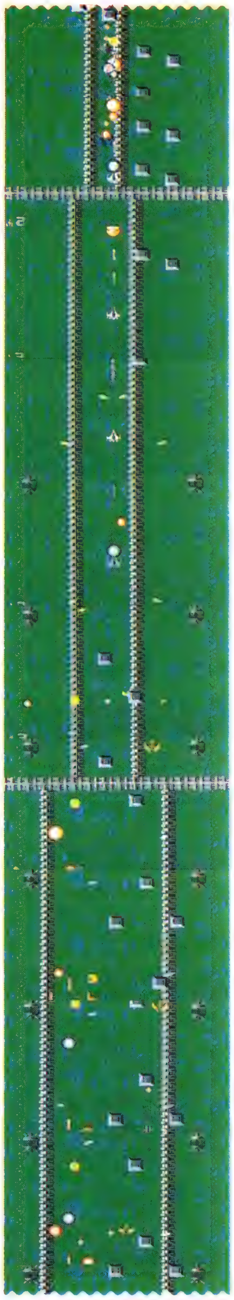
左の青部分を10発射つと妖精が出る。妖精に触れると要塞を１つ破壊してくれる。

2 次々と吐き出されるシグ。



連続ミサイルをかわすには、ミサイルから少しずれたところに自機を置くといい。

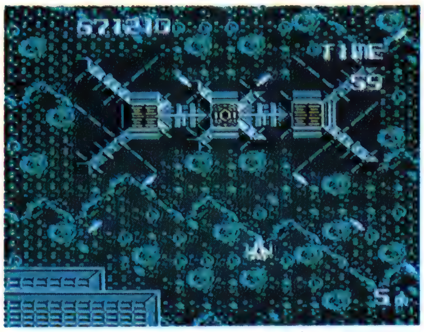
AREA 4　攻撃は激しいが、死角はある。



MAPの最初の方は、画面左端の下の方にいると、まったく攻撃を受けない。地上にあるラインが少し細くなった所では、真ん中に。さらに細くなった所では、ライン上やや右に位置すると、敵の弾に当たらない。

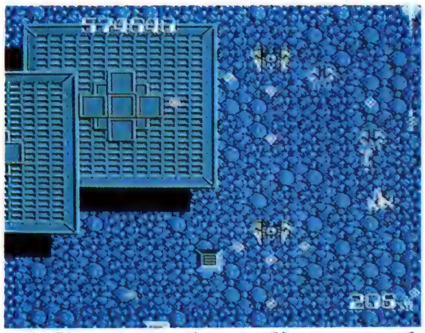
THE OTHER CHECK POINT

1 中要塞だが攻略は激しい。



鉄則通りラウンドアイから倒す。ここで終わりだと安心してはいけない。

2 嫌な敵は、E・Eで消せ



連続して大量に出てくる敵は、E・Eで出鼻をたたくと、その後は出てこない。

ZANAC 特別情報

その1　コンティニュー

セレクトボタンを押しながらスタートボタンを押すと、コンティニューできる。AREA10以降は、コントローラーIIの十字ボタン上を押し、セレクト、スタートを押すとコンティニューできる。



その2　無敵状態



特殊武器を取った後、敵の攻撃にやられて、次の自機になった時など、少しの間、自機の色が変化する時がある。その時は無敵状態になっている。これを利用しない手はない。

その3　隠れ文字

AREA6のブロックが点々としているところに、いきなりCOMPILEという文字が出てくる。このゲームの制作チームの名前だ。このAREAには、まだまだ文字が隠されているかも。



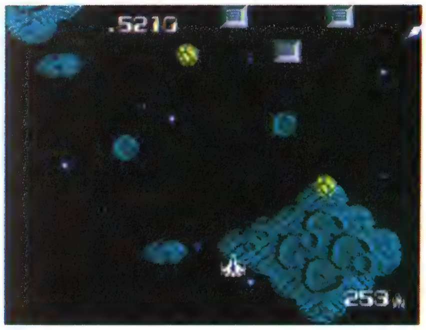
AREA 5 超高速スクロールの宇宙面だ。



MAPの最初に出てくるイコンを射つと、持っている武器が最強になる。巨大空中敵機がじゃまをするが、この敵機が出てきたら、画面いっぱいに大きく左旋回すること。これで、イコンをラクに射てる。

THE OTHER CHECK POINT

1 武器パーツの豊庫だ。



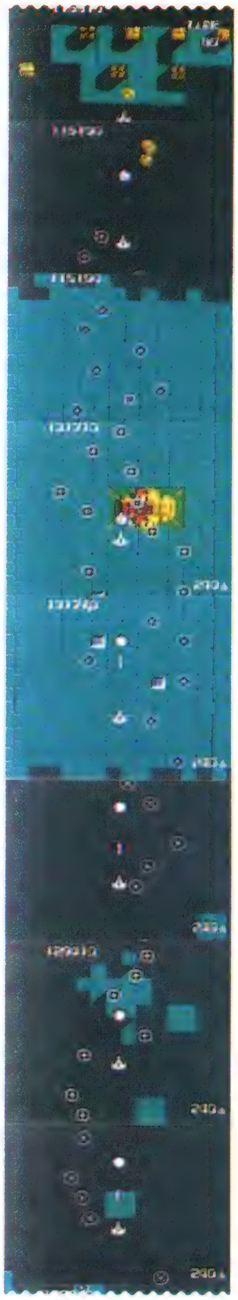
この青いタンクを射つと武器パーツが出る。どれが出るかはランダムになっている。

2 反射神経がものをいう。



敵が吐き出すミサイルやリード等はよけながら、敵本体をねらう。

AREA 6 敵の攻撃をかわし、要塞へ進め！



MAPの最初、またはそれ以前に出る武器パーツを確実に取っておく。射ってくる敵は少ないから、うまく敵をよけて要塞まで特殊武器を維持する。要塞近くのイコンを破壊すると、10万点が入るぞ!!

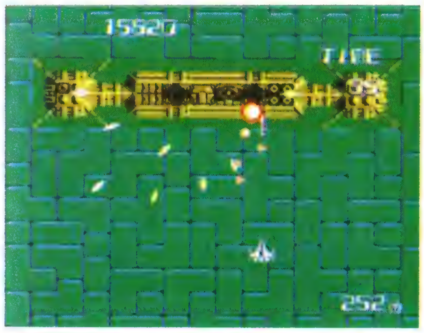
THE OTHER CHECK POINT

1 自機の後を追う巨大空中機。



収縮しながら弾を射つ。自機を追いかけてくるが、一定の場所に来ると消える。

2 これは、中要塞だ。

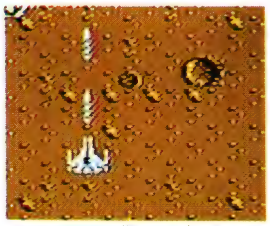


ラウンドアイを壊したら、ビッグアイをねらう。身軽に敵をよけながら攻撃する。

パワーアップ一覧

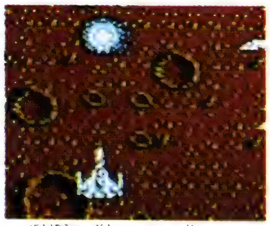
同じ番号の武器パーツを取り続けると、特殊武器のレベルが上っていく。通常武器のレベルアップは、青いボックス状の敵から出るチップを取ればOKだ。笑っているイコンを射つと最強武器に。

通常



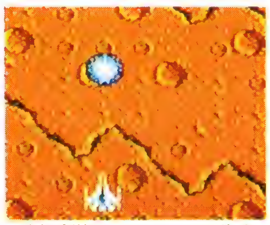
スタート時から持っている武器。レベルアップするとトリオ弾の連射になる。

0



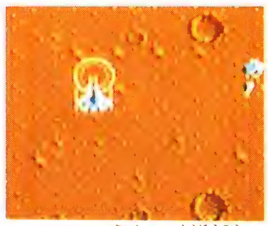
全方位弾で、十字ボタンの押している方向に射つことができる。

1



貫通弾。Aボタンで発射すると、弾の軌道上の敵を破壊する。

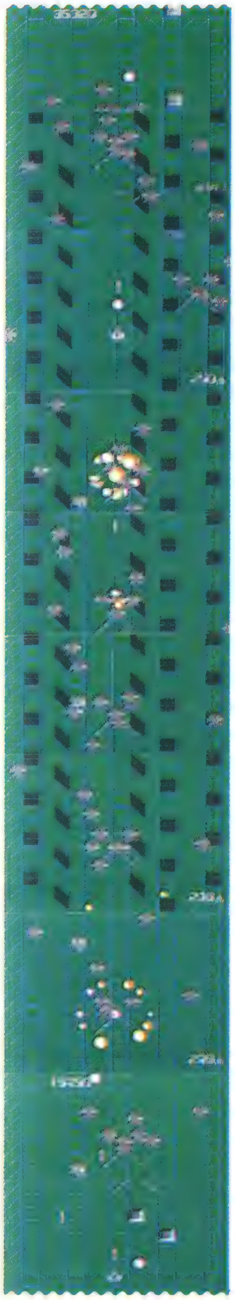
2



バリア。最初は前方向にレベルアップすると、自機を囲んで全方向バリアに。

AREA 7　嬉しいじゃないか！連続イコンだぜ。

この面の背景は、ほとんど変わらない。イコンが連続して出てくる。左側のイコンはＥ・Ｅで、右側に出るのはワープだ。ただし、ワープのイコンで先に進めるのは１つだけ。他のやつは全て前のステージへ戻る。



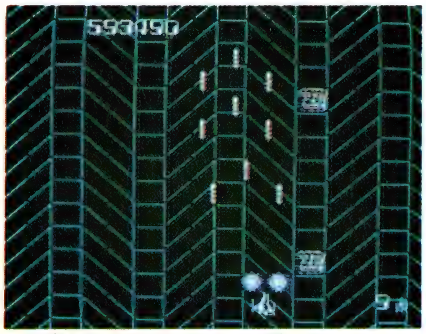
THE OTHER CHECK POINT

1 こいつなんて大嫌いだ！



自機を追いながら超硬質体をばらまく。Ｘ状の真ん中に60発射つと破壊できる。

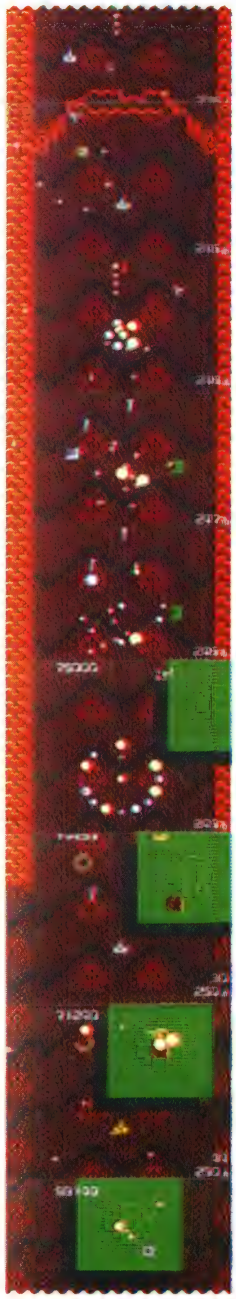
2 ワープだ､ワープだ…ん!?



１番最初のイコンのみが次の面へワープ。他は、AREA3、4などに戻ってしまう。

AREA 8　射っても死なない敵。どうするの!?

MAPの最初に出るフロアのますの中からは、武器パーツが出る。スクロールが速いので、射ちそこねないようにしたい。たこの様な赤い敵キャラは、自機で体当たりしていかないと倒せない。



THE OTHER CHECK POINT

1 武器最強のチャンスが来た。



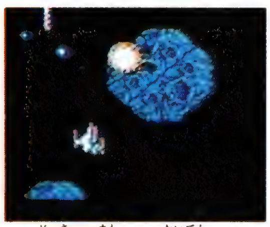
武器を最強にできる他、30発射って壊すと30万点入る。

2 要塞のコアは1種類だけど。



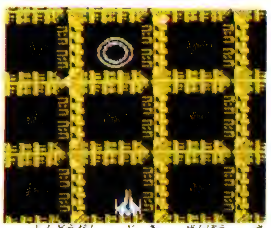
単種類のコアで倒しやすいが、例のたこがやっかいな攻撃をしかけてくる。

3



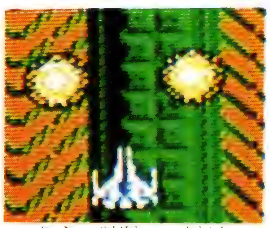
自機の周りを回転しながら敵弾をはじきとばす。レベルアップすると２重に。

4



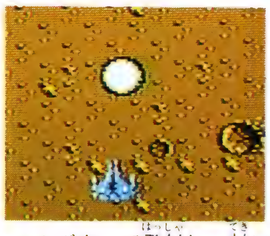
振動弾。自機の前方で左右にゆれながら､敵を破壊。要塞攻略の時大いに役立つ。

5



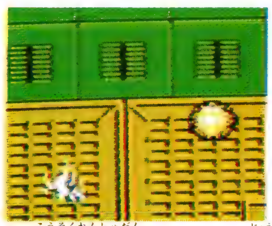
自機と前方とを往復しながら敵を破壊する。要塞攻略のための必携パーツ。

6



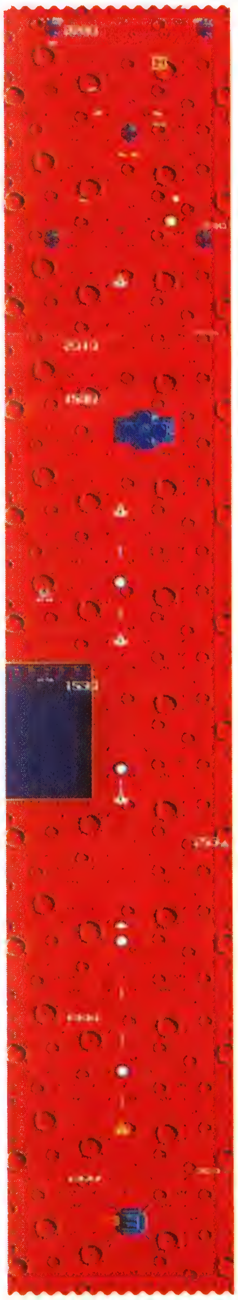
Ａボタンで発射し、敵にふれると、画面上の敵全てが爆発する。

7



高速連射弾。ワイパー状に射てる。前方からの敵が多い時に有利。

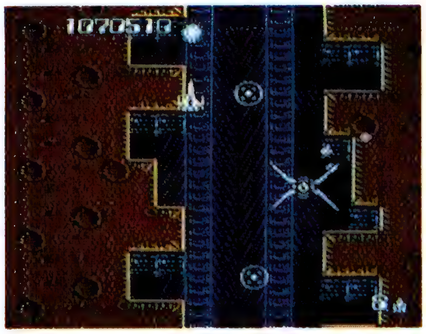
AREA 9 特殊武器をレベルアップさせろ!!



ここらあたりでめいっぱいパワーアップしておきたい。エリア11以後になると敵の攻撃は激烈。とてもパワーアップの余裕などないのだ。全面を突破するには、この時点でのパワーを維持して進撃するしかないぞ。

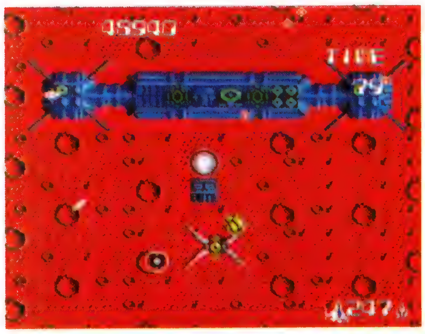
THE OTHER CHECK POINT

1 根気よく攻撃する。



自機ににじりよって回転型リードをばらまく。画面上を大きく回りながら攻撃しろ。

2 じゃまなイコンを消せ！



イコンが要塞への攻撃をカットしてしまう。こいつから壊してしまった方がいい。

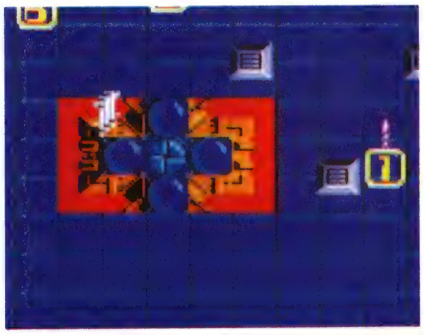
AREA 10 武器パーツ・タンクを取れ!!



両側からはさみこんで来る敵が連続して出てくる。この敵は、画面の端にいるとよけられるのだが、それでは武器パーツが取れない。ここは苦しくても正面から敵をかわし、レベルアップしていこう。

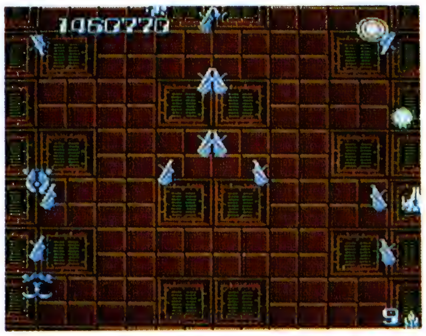
THE OTHER CHECK POINT

1 パーツ・タンクはここだ！



この面での武器パーツは、ほとんどがタンクに隠されていて、ランダムで出る。

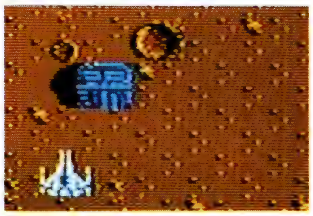
2 左右からはさみこんで来る。



画面の端にいればよけれるが、前や後から来る他の敵には注意しよう。

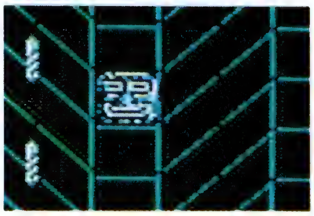
攻略ヘルパーアイテム

E・E



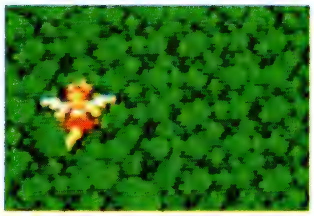
このイコンを撃って出る輪を取ると、画面上の敵が爆発する。巨大空中敵機にはきかない。

ワープ



出た輪をすぐに取るとE・Eと同じ役割をする。しばらく放っておくとワープホールになる。

妖　精



最初は青くさわると赤くなり、その後に出てくる要塞を1つ倒してくれる。

1UP



偵察機を特殊武器で撃つと出る。赤色にして取ると1upの他に連射機能もつく。

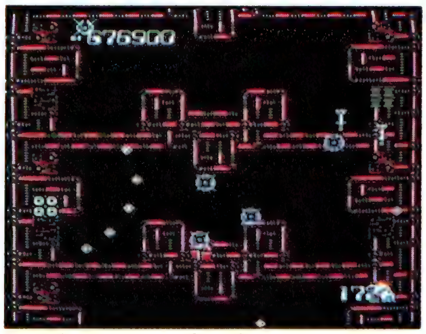
AREA 11 要塞構成物のコアが、いたる所に。

全体を通して、地上にコアが配置されている。ここでは、画面右端にずっといると、楽だ。右側に配置されているコアから出る弾は、通常弾でも射ち払うことができるからだ。巨大空中機は大きくまわってさける。



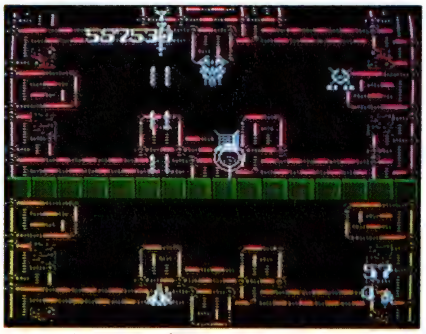
THE OTHER CHECK POINT

1 画面右側にいるのが得策。



左側のコアから射ち出されるリードをよけながら、右側のコアの上近くにいる。

2 背景の色が変化すると。

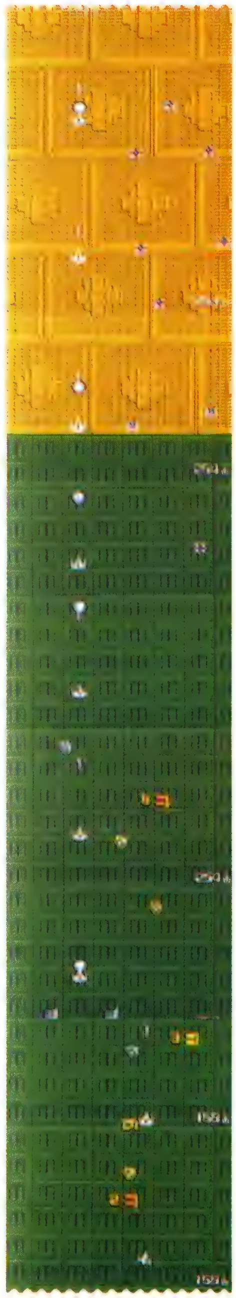


地上からの攻撃の他に、全敵キャラが総攻撃してくる。

AREA 12 最後の戦い。最強の要塞が待つ。

最初の方に武器パーツがあるが、スクロールが異常に速いので、パーツのある位置を覚えておきたい。

敵の攻撃は、AREA11ほど激しくはない。が、スクロールの速さが猛烈。なかなか狙いを定めることすら困難。



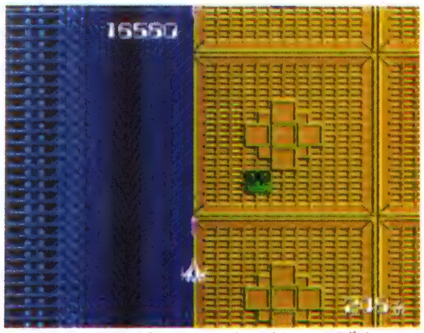
THE OTHER CHECK POINT

1 最強イコンを見逃すな。



スクロールが速いので見のがしがち。この地形にきたらあらかじめ左側に寄る。

2 もう1回、最強のチャンス。

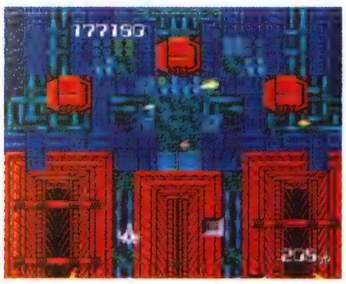


似た地形に来たら、真ん中やや右寄りにいる。敵がいなくても連射し続けること。

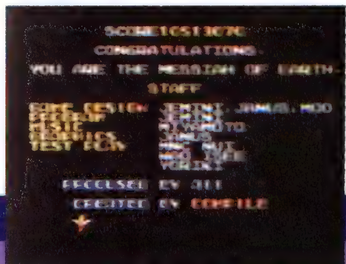
全AREA攻略達成、戦いは終わる。

最終要塞を撃破! ところが…。

ようやくAREA12まで来た。目の前には最終要塞が。これを破壊すればいいはずだが………。



AREA12を攻略すると、ボーナスとして高得点がもらえる。そしてラストシーンでは、賞賛のメッセージが。



最終要塞は、3段階になっている。1つ破壊すると、パワーアップした次の要塞が出てくる。この要塞には、制限時間がない。完全に破壊しないと、次の要塞には進めないのだ。

3段階目の要塞は、先に赤いボックス状のものを破壊する。これは、ここで登場する最終目標の脳の機能を補助しているので、壊しておかないと、脳を倒すことができない。

DEAD ZONE
パーフェクトに解く!!

[カーク・マッケレー]



この物語の主人公である。宇宙物理学を研究するエキスパートで、マリーとは恋人同士。結婚の約束をしている

[マリー・ブラント]



女性ながら高度なハイテクノロジー開発技術者だ。ライオネックスの設計も彼女の手による。それがわざわいして…

まさに完全!!「デッドゾーン完全必勝本」1月9日発売!! ¥300

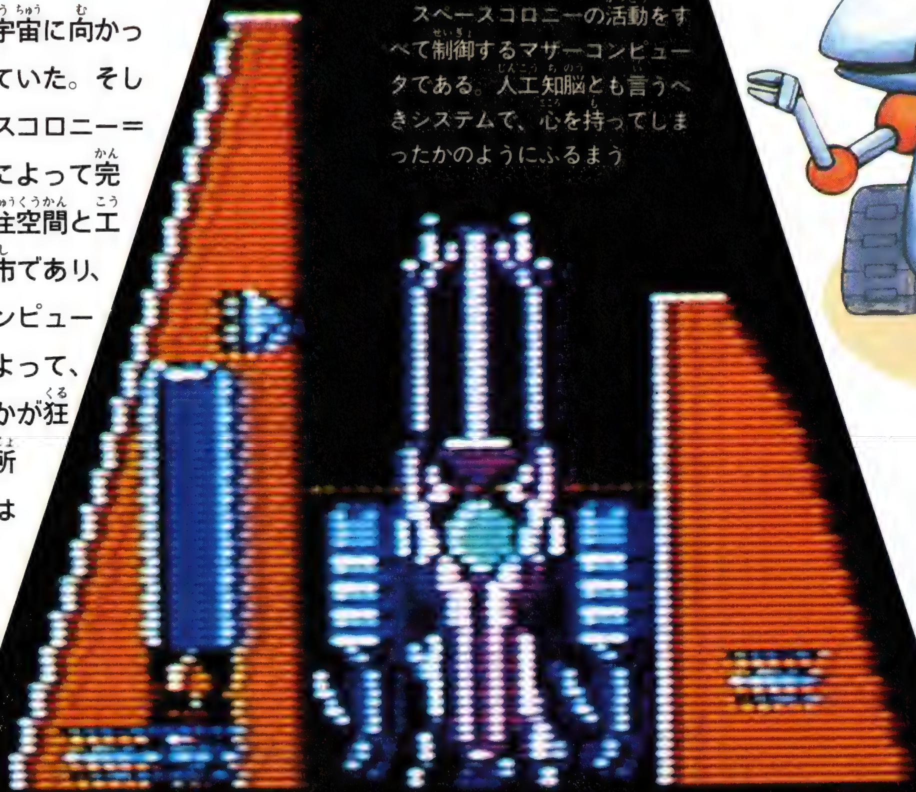
完全攻略ガイド	全8階徹底紹介しますっ!!

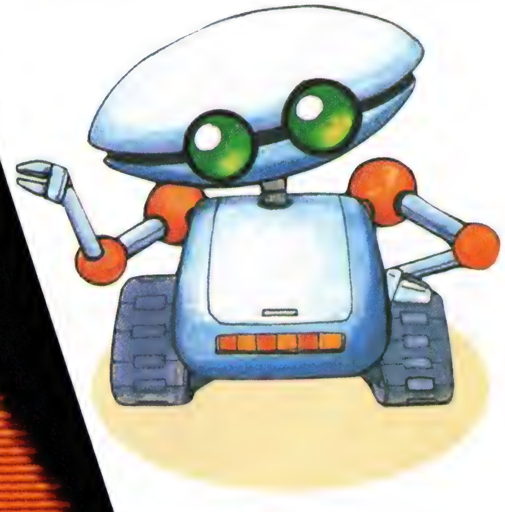
デッドゾーン・ストーリー

時は近未来。人類は全宇宙に向かって、活動を広げようとしていた。そして、その第一歩、スペースコロニー＝宇宙植民地がマリーの手によって完成されたのだ。快適な居住空間と工場がミックスされた小都市であり、それらはすべてマザーコンピュータ「ライオネックス」によって、制御される。しかし、何かが狂った。カークは地下廃棄所に閉じこめられ、マリーは捕われの身となった。ライオネックスが心を持ってしまったのだ。さあ、カークは愛するマリーを無事救えるか？

[ライオネックス]

スペースコロニーの活動をすべて制御するマザーコンピュータである。人工知脳とも言うべきシステムで、心を持ってしまったかのようにふるまう





[キャリー]

カークがマリーにプレゼントした手づくりの助手ロボットだ。めだちたがりやであり、しかしながら時々するどいアドバイスをしてくれるから助かる

B1F

地下廃棄所

「なぜ、オレはここにいるんだ」衝撃的なヒューマンヴォイスでゲームスタート。まわりはガラクタロボットばかりだ。カーク、あやうし！

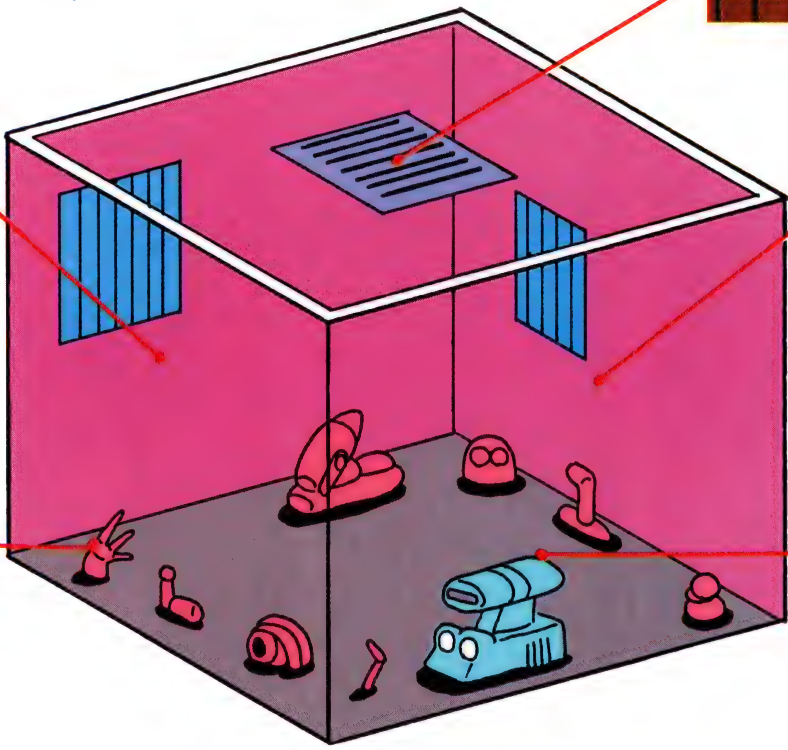
キャリーを見つけるのが第一だ!!

MAP

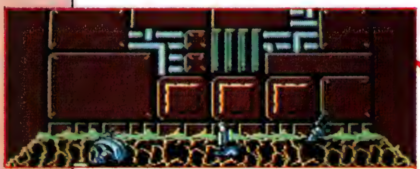
しかし、とんでもないほど上だ。アミはドライバーであけられるとしても、何かしらの手でここまでとどかなければ。キャリーの協力が必要なんだよ

唯一の脱出口、ダクト！



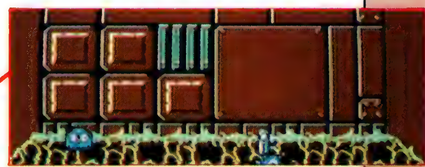


使えるぞ、ガラクタロボ



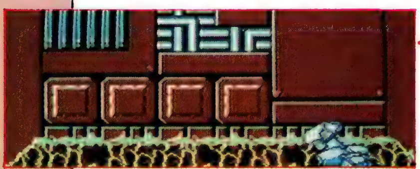
ここのロボットをあけるとドライバーが手に入る。そして、ちょいと何かするとロボットの手が…

ひょうきんな、ロボ顔



たぶん道化ロボか何かかもしれない変な顔のロボが埋まってるね。けど、ここには何もない

しょうもない、ガラクタ



むざんやな、地下廃棄所の、こわれロボ。などと一句ひねってみたところでここには何もない

ここにも、何かがアル



とにかくあけてみよう。まだ使えるバッテリーが手に入るはずだ。キャリーが生き返るのに必要だよ

STORY B1F

「カークとキャリーはこうして出会う」

ここはいったいどこだ！

オレは痛む頭をもちあげてあたりを見まわしてみた。何が起こったのか一瞬忘れていた。そうだ、マリーの部屋のドアに手をかけたその瞬間、ガツンと後ろから…何かがスペースコロニーに起こった。何かが狂ってしまったんだ。

「マリーが危ない！」

オレは気があせった。

まわりはガラクタのロボットばかりだ。ゴミの中に埋まっている。天井にダクトがあり、ここまで上ることができれば、どうやら出られそうだ。しかし、どうやって上ればいいのか…。

オレは天にもすがる気持ちでガラクタをあさってみた。するとどうだ、ドライバーと、まだ使えそうなバッテリーが手に入った。ロボットのボディは簡単に手であけることができた。

オレはなおもガラクタをあさっていた。

「オ、なんだコレは！」

なんとロボットの下から、どこかで見たような手がのぞいている。オレはそいつをひっぱった。

「キャリーじゃないか！」

マリーにプレゼントしたはずのキャリーだ。しかし、ウンともスンとも言わない。

「バッテリーが抜かれているんだな」

オレはさっき手に入れたバッテリーをキャリーに入れた。動き出した！

さっそくオレはキャリーを使ってこの地下廃棄所からおさらばしたのだ。

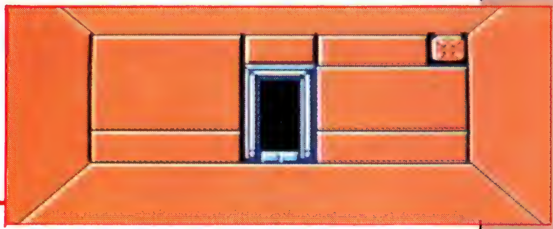
1F マリーの部屋

見なれたマリーの部屋に飛びこんだカークとキャリー。しかし、マリーはもうここにはいない。キャリーのアドバイスを聞いて、先へ急げ！

化学反応でロックを解除!!

MAP

となりの部屋へ通じるドア



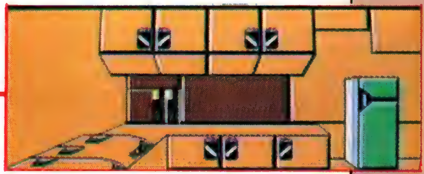
キッチンルームへ通じているドアだ。ロックはされていないから、通過は自由。忘れものも、もとに戻って手に入れることができるよ

マリーのコンピュータ

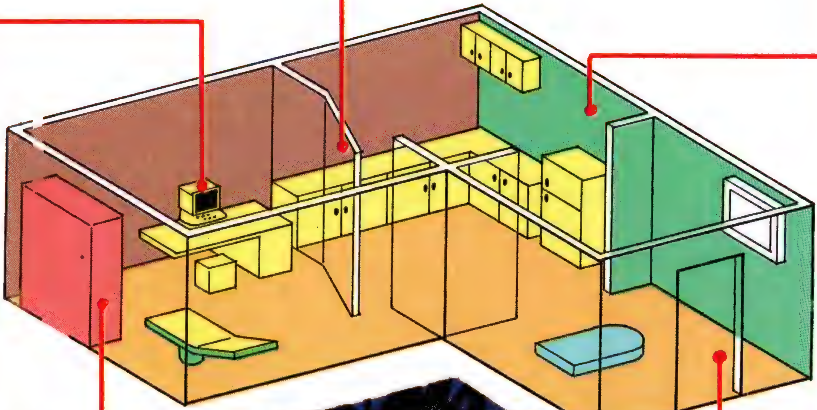


ライオネックスと接続されている端末。何が起こったのか、その手がかりがディスプレイに

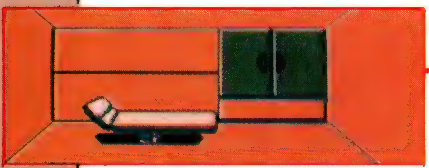
マリーのキッチン



コーヒーが飲めたり、冷蔵庫の中の保存食を食べたりミルクを飲んだりできるところ

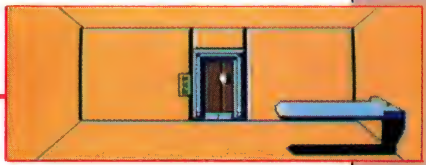


マリーのベッドルーム



トダナの中には、脱出に必要なものが入っている。シャーレはいらないんだ、この際

ここぞ先へ通じるドア



完全にロックされている。パネルをあけて、コイルを調べて。そしてキャリーに尋ねよう



STORY 1F

「何が起こったか？コンピュータにきけ！」

マリーはやっぱり消えていた

「マリー！」

オレは叫んだ。しかし、何の返事もない。悲しい。部屋はカラッポだ。

オレは手がかりを求めて、マリーの部屋を調べてみることにした。

ベッドルームのトダナをあけると薬品とシャーレがあった。マリーの実験用のものだろう。

「コノヤクヒンガツカエナイカナ」

キャリーがなぞめいたことを言う。

オレはとりあえず薬品をポケットにしまった。

電源のおちているコンピュータがあった。ライオネックスと連絡しているはずだ。オレはスイッチを入れ、ディスプレイに向かった。

「マリー、チョットキテクレ、チョウシガワルインダ…」

ライオネックスからのメッセージが残されていた。

「やはり、ライオネックスが…」

オレは悪い予感がした。

冷蔵庫には保存食とミルクが残されていた。腹はへっていない。先を急ぐことにしよう。余談だが、このキッチンではコーヒーをいれることもできる。

オレはどんづまりのドアの前に立った。

「ちくしょう、ロックされている」

「コノヤクヒンガツカエナイカナ」

さっきからキャリーは同じことばかりつぶやいている。ム、そうか！

オレはドアの横のパネルをあけ、コイルをむきだしにした。…よし！

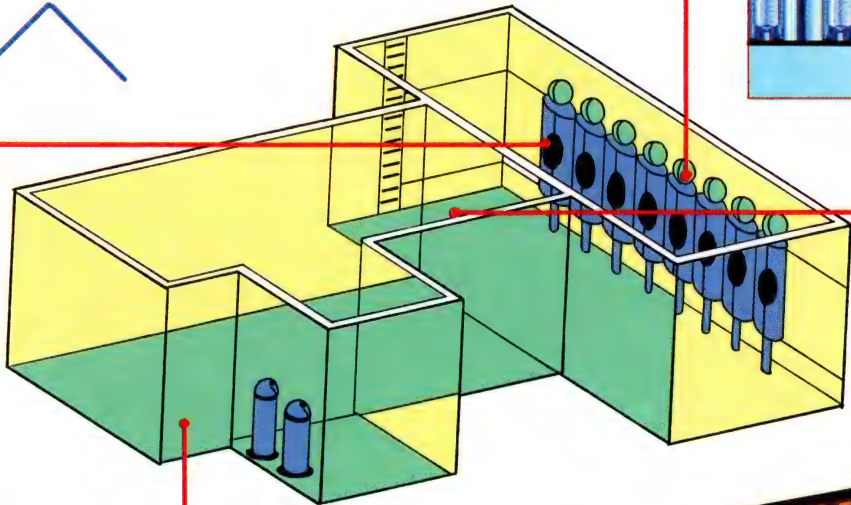
2F

変異植物種子室

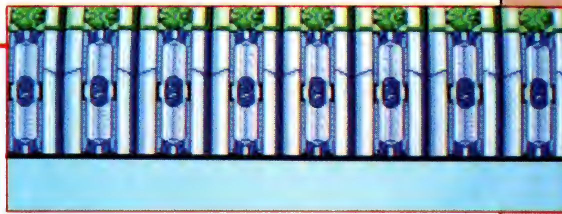
食料用に巨大化に成功した植物の種子が冷凍保存されている！

バイオの力をかりて脱出だ!!

MAP

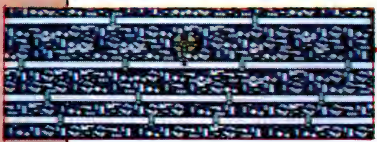


種子の入ったカプセル



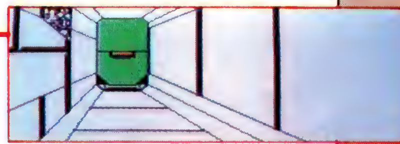
種子はカプセルにがっちり守られている。しかし、カプセルは意外にもろいんだ

天井には大事なもの



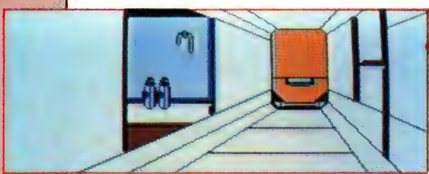
センサーは大きなカギ。ライトカバーをはずしておくことも忘れずに

保存室へ通じるドア



ロックされていないことがわかったら、ためらわずに、保存室へいくのだ

通路のわきには…



ボンベはとっておこう。ホースは…実は役に立つようで無用の長物



STORY 2F 「キーは温度だ!!」

ヒントはジャックと豆の木！

「寒い」

オレとキャリーはふるえあがった。通路わきにあったボンベを背負い、保存室にとびこんだオレたちふたり。どうやら天井のセンサーが室温を一定に保っているらしい。しかし、何と脱出できるような場所がない！

オレはとほうにくれた。

目の前には変異植物種子の入ったカプセルが並んでいた。

オレはピンときた。ジャックと豆の木の話を思いだしたのだ。

カプセルをたおすと思ったとおり、種子が解放された。あとは室温を上げてやれば種子は発芽し、巨大に成長し、天井をぶちやぶるはずだ。室温を上げるには…そうだ！ センサーを冷やしてやればよい。

ボンベには液体酸素が詰まっていたことに気がついたのだ。

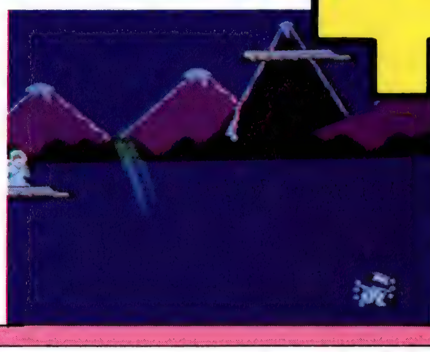
センサーはひっぱるだけですするするとおりてきた。しかし、まだとどかない。そうか！

オレはライトカバーをボンベにセットし、そして…ＯＫ！

3F

異次元空間

ここは純然たるアクションゲーム。パターンを読みこんでオニギリを20個食べるんだ



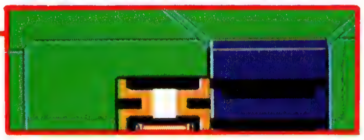
4F・5F そして工場へ

難関を抜けたカークとキャリーだったが、すぐにピンチ。公安ロボットをたおし、コンピュータを上手く操らねばならない！

公安ロボットをたおして、コンピュータ操作！

MAP

電流を制御するパネル



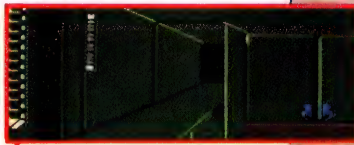
中にはヒューズがあり、取りはずし可能。上手に活用すべし。

ベルトコンベアーだ



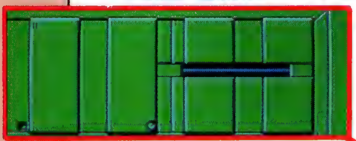
こいつを動かすことができれば、脱出への道がひらくというわけさ。

製品チェックゲート



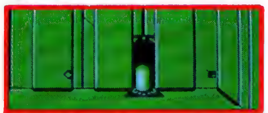
それほど正確にチェックはしないようだぞ。どうやら、ここが唯一の抜け道らしい。

高圧電線はムキダシになっていた

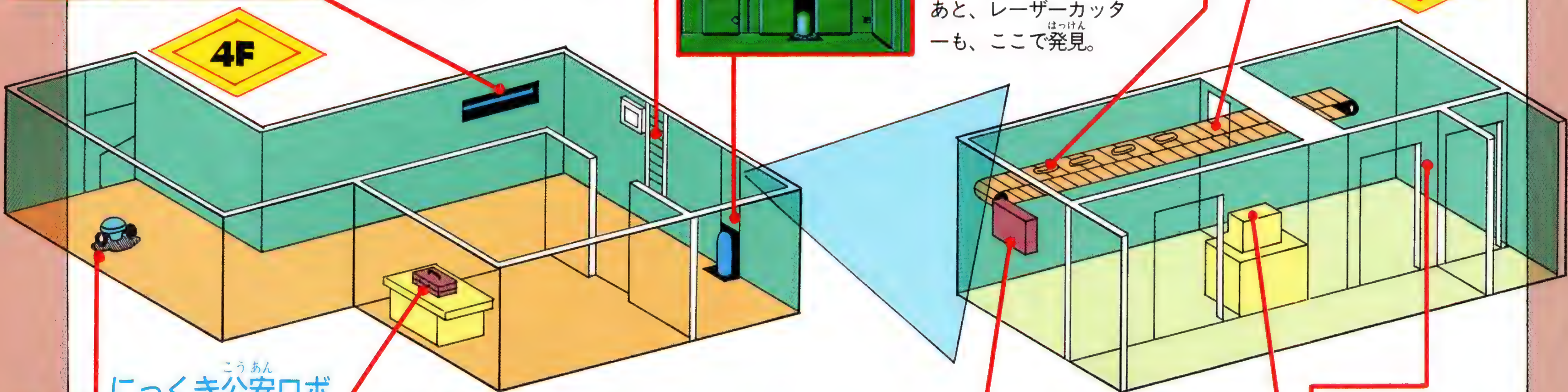


これは公安ロボットをたおすための、大きな武器になる部分なのだ。工夫しよう。

水道管だぞい



水は電気を通すんだ。あと、レーザーカッターも、ここで発見。



にっくき公安ロボ



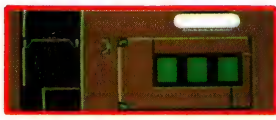
知ってる？ロボットはカミナリに弱いんだって、キャリーが教えてくれる。

工具箱の中には…



スパナがある。水道管をブッこわすのに必要。

コンベアーパネル



コンベアーのスイッチと点検ランプがついている。

ここが要注意!!



メニューはトクシュを選んでみると……。サンプルは？

ドアはロック



このドアはあけても意味はない。

STORY 4F・5F 「ロボットはカミナリによわい…」

異次元空間を抜けたオレたちはどうやら工場へ通じる通路へ投げだされたらしい。偵察を行うと、手ごわい公安ロボットがいた。こいつを倒さなければ…

「ロボットハカミナリニヨワイ」

キャリーが言った。ム、電流か。通路には水道管、ムキダシの高圧電線、そしてヒューズボックス。水と電流。こいつは使えそうだぞ。

となりのルームに入ったオレは工具箱を発見。よく調べるとフタの裏にスパナがあった。こいつで水道管はこわせる。水道管のわきにはよく調べると誰かが忘れたレーザーカッターがあった。水道管をこわし、フロアーを水びたしにし、レーザーで電線を切って水と電通させる。そしてヒューズボックスを上手くあやつることができれば…うまくいきそうだ。

オレたちがサンプルだ！

無事公安ロボットをやっつけたオレたちは工場内部に侵入した。どうやら脱出口はコンベアーのチェックゲートのみ。とにかくコンベアーを作動させなければ。

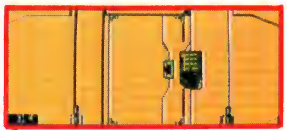
コンベアのスイッチON、そしてコン

6·7·8·F ついにライオネックスへ

エンジンルームをぬけれは、とらわれマリーのもとへ！

ENDING MAP

解除番号ははたして

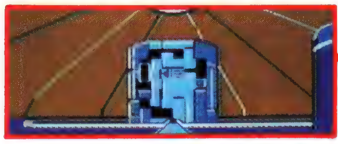


キャリーの覚えていた番号ではダメだった。

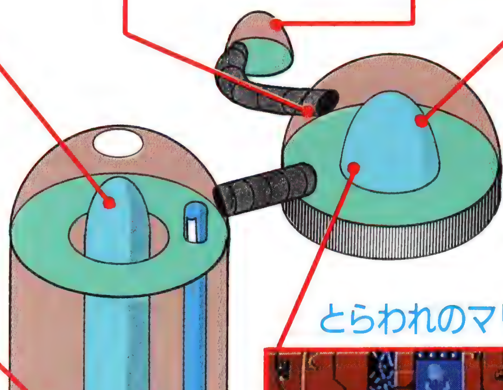
物質移転装置

ライオネックス

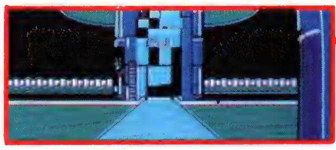
トップエンジンだ



ここでは、わりと乱暴な方法で警戒体制をひかせ、ライオネックスに通じるドアをあけさせる。



エンジンルーム正面

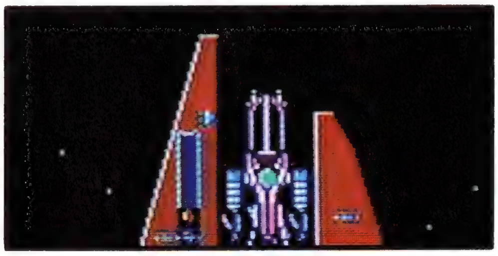


近づいてみよう。パネルが3枚あって、その中には。でもネ…

とらわれのマリー



やはりマリーはライオネックスに



ピュータ作動がシステムの順序だ。バカらしいことだが、コンピュータのコンセントが抜けていることを発見するのに手こずってしまった。

コンベアーはローラーに何かが詰まっていたために故障していたのだ。とりのぞいて万事OK。コンピュータのメニューを上手くあやつって、後はラクチン作業だったな、キャリー。

物質移転装置のロック解除のキーはアルファベットだ

キャリーの覚えていた1215225という番号は、LOVEをアルファベット順の数字におきかえたものだった。Lは12番め、Oは15番め、という具合に。ならばMARYはどうおきかえられるかな？

L	O	V	E
‖	‖	‖	‖
12	15	22	5

上のLOVEと同様の方法でMARYを数字に変換すると、それがロック解除のキーになるというわけだ。さ、ライオネックスはもうすぐだ！

STORY ENDING「愛がマリーを救う」

頭にきてたんだ、オレは！

びっくりした。何とどでかいエンジンルームなんだ。右には上へ上るエレベーターがある。

エンジンに近よるとパネルが3枚あり、取っ手がついていた。オレは何か武器になるようなものを探していたのでかたっぱしからあけてみた。電話、ファミコンソフト、バカにするな！おかげで上パネルの取っ手がとれてしまった。オレはそいつをぶらさげて、上のトップエンジンへ向かった。

ライオネックスへ通じるドアは完全ロックされていた。万事休すか。こうなればヤケだ。オレは頭にきて、トップエンジンに向かって、さっきパネルからもぎとった取っ手を乱暴に…。するとどうだ。ルーム全体に警報が鳴りわたり、ライオネックスに通じるドアがあいた！

「マリー！」

マリーはやっぱりそこにいた。かけよろうとするオレの足もとには、オレがマリーに渡した愛の証の指輪が落ちていた。

マリーはカプセルにがっちりと守られていた。オレは怒りでカプセルをなぐった。するとどうだ。カプセルに傷がつきはじめたのだ。どうやら指輪でカプセルを破ることができるかもしれない。そしてついに…マリー！

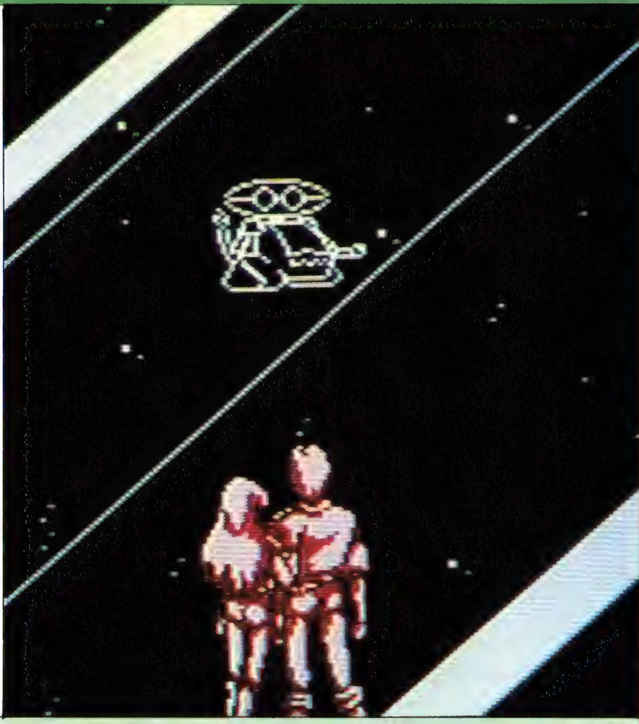
この続きは「デッドゾーン完全必勝本」で。全コマンドが公開される!!

AND…?

そしてついにカークとマリーは…

ライオネックスはマリーに恋をしてしまったのだ。そしてマリーの精神だけを取り出し、自分のものにしようとしていたのだ。マシンの悲劇。物質移転装置のロックも解除され、飛びこんだカークとマリーとキャリー。しかし、まだ問題が。

SO LONG CARRY‥‥



アドベンチャーゲームQ&Aスペシャル

【困ったときの必本だのみ!「デッド・ゾーン」特別編!!】

おなじみアドベンチャー・ゲームQ&Aのコーナーにたくさんの質問のおハガキいただきまして、どーもありがとうございました!関係者一同(といっても響とヒラ坊)涙をながして喜んでいました。みんなのハガキはぜーんぶ読ましていただきました。で、こちらの感想ですが、行き詰まる箇所はみんなだいたい同じところだということ。

①2Fのボンベの使い方
②5Fのコンピュータの動かし方
③8Fのドアの番号の謎

以上の3つの質問がダントツでした。ま、今回の大特集をスミからスミまでよーく読めば必ず感動のエンディングを見ることができるようになっているのですが、とりあえずこの3つの質問には新春特別大サービス!!Q&Aスペシャルっつーことでいってみよーか!!

Q 2Fでいき詰まっています。ボンベとホースを取って、種子の入ったカプセルをわってからセンサーを引っぱりライトカバーをとりボンベをカプセルの並んでいる前に置きました。それから先が進めません。気になって仕事も手につきません。
(小林敏文・新潟県/石田浩二・三重県/安田耕一郎・福島県　他多数)

A なるほど、ツケをためるとコワイオニイサンがたくさんでてきたでしょう。ズバリ、ボンベを置いたらよく見てください。ボンベの頭の部分が画面にアップででてくるでしょう。それからライトカバーをとりつけましょう。ホースは無関係。もちろんそれからボンベをあけると……。ちょっとビックリもんの結末でしたね。

Q 何とか4Fの通路をクリアーして5Fの工場へいったところで行き詰まっています。コンピュータを動かせば何とかなると思うのですが、ディスプレイにはサンプルをコンベアの上に置いて下さいといっています。意味がわかりません。ローラーの中の破片は必要だったのでしょうか?
(山縣利夫・山口県/多湖大蔵・横浜市/安川愛・釧路市/山下竜司・福岡県　他多数)

A ズバリ、サンプルはあなたです。ゲートが見えるところに行ってコンベアにのっかってみるといいかもしれません。サンプルとは「見本」のこと。つまり人工知能の見本は人間ということなんですね。頭悪くっても大丈夫だよ。破片は無関係みたい。

Q なんとか8Fまできましたが、どうしても時限爆弾が爆発してしまいます。ドアの番号の秘密をおしえて下さい。
(石神祥孝・静岡県/寺岡昌文・大阪府/鈴木俊晴・北海道　その他多数)

A ズバリ……。あ、これだけはカンベンなのだ。せっかくここまでやったんだから最後は自分で考えようぜ。でもヒントだけ。アルファベットの順番を考えてみよーっ。これぐらいだったらサン電子の奥村サンも許してくれっかなー。(ダンディー田中)

というわけでアドベンチャーQ&Aのコーナーは今年もきみたちの質問をハガキで受けつけてます!!

▶千代田区麹町5−5−5　FC必勝本編集部アドベンチャーQ&A係



・・夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
Breeder
前代未聞の戦闘遊戯
ブリーダー
Breeder
PRESENTED by SOFT PRO Inc. 1986
グローヌ歴2600年、人工知能を持ったロボット生産量、宇宙を誇るディーク星では、「メタルコンバット」という戦闘用ロボット強化のイベントが開催された。格闘場所は10ケ所。そこにいろいろなタイプのロボットが待ち構えていて、壮絶な闘いを繰り返していかなければならない。君のロボットの名は、ヒートソルジャー。君が武力メイキングし、作戦指令を与えてヒートソルジャーを育成する"ブリーダー"となるのだ。宇宙始まって以来の大イベント「メタルコンバット」において、はたして君は、プログラム言語を駆使して、至上最強のロボットを創ることができるか!!
君がロボットを熱く進化させる!
はたして、ヒートソルジャーに限界はあるのか!
両面ソフト SFC-BRE
希望小売価格
2,980円
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
このソフトは、販売店に設置されていますソフト書替機
(ディスクライター)で、昭和62年2月14日より書替られます。
Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1224

必勝本2大読者プレゼント

次号の発売は
1月16日金曜日
オールカラー
250円
やっぱり今年だって必勝本だっ!!

応募券Vol.2



3枚集めてください。

プレゼントその1

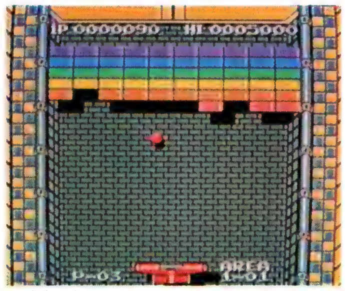
読者アンケートハガキプレゼント!!

とじ込みのアンケートハガキでプレゼントが当たる!!

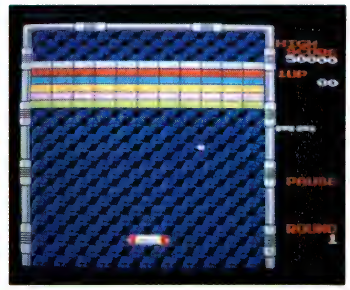
ファミコンソフト



①闘いの挽歌(カプコン)5名



②謎の壁(コナミ)5名



③アルカノイド(タイトー)5名



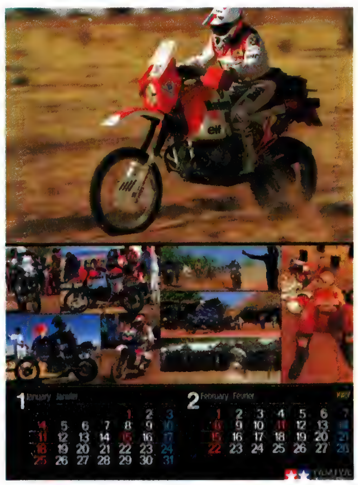
④ウルトラマン(バンダイ)5名



⑤ディープダンジョン(DOG)5名



⑥水晶の龍(DOG)5名



⑦1987年カレンダー(田宮模型)10名

●アルファレコードからステッカープレゼント!!

「セガ・ゲーム・ミュージックVol.1」の発売(LP・カセット12/21、CD1/25)を記念して、素敵なステッカー5枚1組を50名にプレゼントだっ。



⑧Out Runステッカー(アルファレコード)50名

レコード発売記念アウトラン大会でのターミネーター辻の勇姿。戦績はVol.1に出てるぜ。

プレゼントその1応募方法

とじ込みのアンケートハガキに、答えを記入して送ってね。もちろん今回のプレゼントの中でほしい物の番号を書くのを忘れずに!!ハガキには40円切手を貼ってね。そして最後にもう一度、自分の住所、名前を確認しよう。せっかく当たっても届かないって事がない様にね。

しめきりは1月16日、当日消印有効。発表は3月6日発売のVol.6を見ようっ!!

郵便はがき

ここに40円
切手をはって
ください。

102

東京都千代田区麴町
5－5－5
JICC出版局
ファミコン必勝本編集部
読者プレゼント係

（キリトリ線）

ご住所	□□□-□□ ☎（ － － ）				
お名前		年齢	歳	性別	男・女
学年（職業）	①小3以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪大学生 ⑫予備校生（浪人） ⑬その他の学校 ⑭社会人 ⑮家事手伝い	ほしいプレゼントNo.			
ファミコン必勝本は	①いつも買っている ②ときどき買っている ③はじめて買った				
他によく読む雑誌・まんが		一ヶ月のおこづかい			
ファミコン以外で興味のあること					

☆応募のしめきりは1月16日です。（当日の消印有効です。）

ファミコン必勝本 Vol.2愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

(　　　　　　)(　　　　　　)(　　　　　　)

★今号は、特別編集号ですが、いつもの号と比らべて必勝法の紹介の仕方はどうですか。**(1つだけ○をつけて)**

①いつもの方が、ソフトの本数が多くてよい
②今号の方が、必勝法がていねいでよい
③わからない
④その他(　　　　　　　　　　)

★必勝本編集部で出している単行本「フライデースペシャル」で扱って欲しいソフトは何ですか。

(　　　　　　)(　　　　　　)

★JICC出版局で出している以下の本を、買ったことがありますか。**(買ったもの全てに○を)**

①週刊少年宝島
②アドベンチャーノベルズ
③フライデースペシャル
④ザナドゥファイル
⑤ロールプレイング必勝本
⑥よいパソコン悪いパソコン

★今号の内容で、おもしろかったものを3つまで書いてください。

(　　　　　　)(　　　　　　)(　　　　　　)

★本誌を読んだ感想を書いてください。

(キリトリ線)

Vol.12　12月5日号分

読者アンケートハガキ プレゼント当選者発表

①アイギーナの予言
三重県・友竹鉄次　岩手県・大築篤也　東京都　梅田一浩　千葉県・北井朗夫　福岡県・河井さおり

②元祖！西遊記スーパーモンキー大冒険
青森県・星川丁　群馬県・浜野博子　神奈川県・神野正和　和歌山県・坂口美有紀　沖縄県・藤島宣行

③ドラゴンボール神龍の謎
東京都・宮坂一彦　埼玉県・島崎稔弘　広島県・山下良二　兵庫県・沖田博道　栃木県・広瀬一雄

④怒
山形県・藤木文彦　神奈川県・赤石正仁　新潟県・三浦久弥　静岡県・寺島めぐみ　高知県・加山貴幸

⑤ホッターマンの地底探険
群馬県・長谷川隆一　大阪府・土井明彦　山梨県・真柄太郎　東京都・飯田敏也　神奈川県・北川洋介

⑥きね子
千葉県・西村理恵　岐阜県・田辺英昭　埼玉県・斉藤重明　茨城県・東堂渋次　群馬県・酒井鉄次郎

⑦アイギーナの予言ミニタペストリー
岩手県・木村一夫　秋田県・加藤良次　福島県・清沢宏幸　群馬県・黒崎真一　千葉県・丸尾芳之　東京都・黒崎三郎　神奈川県・広島一利　富山県・内田あかね　石川県・中村麻理　静岡県・堀越朗夫　他10名

⑧テクモソロモンの「鍵」
群馬県・岩佐興一　秋田県・泉高広　神奈川県・相原宏昭　山口県・竹中由香　石川県・鍋島淳　宮城県・藤大樹　静岡県・高岡鉱二　石川県・川口寿　埼玉県・加藤和秀　山口県・上田昌直　大阪府・前田和宏　大阪府・工藤孝一　大阪府・鈴木登夢　東京都・加藤玲子　茨城県・七海竜一　三重県・山本英弘　大阪府・木下道夫　岡山県・太田友秋　岡山県・酒本達規　群馬県・石関誠　宮崎県・菸武智輝　広島県・岡本茂　宮城県・岩田周之　東京都・清水勝之　静岡県・尾崎強　北海道・田村悟道　静岡県・松浦健一　千葉県・根本よしかず　北海道・清水昌一　山形県・前田洋幸　東京都・近藤康弘　千葉県・須藤秀之　青森県・橘竜一　栃木県・川村賀一　大阪市・村上栄治　東京都・伊藤慎二　群馬県・桑原啓輔　東京都・横山晋　山口県・河村幸則　京都府・大西武士　大阪府・山本崇弘　大阪府・河辺勉　岡山県・白岩良　北海道・小杉田亮　青森県・福山雅夫　宮城県・横山博　大阪府・平史紀　和歌山県・戸田善久　熊本県・吉鶴高規　富山県・牛島正樹　愛知県・森勇人　東京都・蒼下篤子　東京都・中村政之　東京都・大沼豊　茨城県・塚本雅也　神奈川県・牧島延之　埼玉県・梅沢紀美子　栃木県・根目沢真也　群馬県・桜井良悟　東京都・小松学　鹿児島県・徳山利幸　奈良県・田村永伍　兵庫県・伊東輝明　富山県・須藤陽博　岐阜県・黒土建文　愛媛県・沢井紀之　滋賀県・丹野研二　福井県・岩下勇太　埼玉県・古屋大介　鳥取県・田所維之　大分県・谷口功　長崎県・入江清一　島根県・片山洋平　佐賀県・金石義紀　秋田県・岩崎義雄　石川県・里見大輔　山梨県・矢野雄郎　福島県・松山耕二　東京都・中原芳治　奈良県・市田秀樹

⑨組曲ドラゴンクエスト（アポロン音楽工業）
山形県・間宮義明　福岡県・中川裕幸　新潟県・井戸畑篤　鹿児島県・内田忍　静岡県・中野仁史

順不同敬称略　以上のみなさんオメデトウ!!　当たらなかったみなさん次を期待してね。

プレゼントその2

「ごいんきょにおねだりプレゼント」

応募券3枚で 好きなソフト5本プレゼント

応募券を3枚集めて送ると、毎回50名に、好きなソフト5本まとめてあげちゃうぜっ!!

プレゼントその2応募方法

このページについている応募券を3枚集めて、応募用紙に貼って送ってね。応募券は毎号1枚づつついているので、それを3号分集めてください。同じ号の応募券を2枚以上集めてもダ〜メ。3枚集めたら応募用紙に貼って、必ず封筒で送ってね。それから応募用紙にはしめきりがあるから注意しよう。

今回の応募のしめきりは、1月16日当日消印有効。発表は3月6日発売のVol.6の予定。ほしいソフト5本は、1月16日現在すでに発売されているソフトに限ります。

●送り先
〒102 東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局
ファミコン必勝本「ごいんきょにおねだり」係

応募券はこの応募用紙に貼って封筒で送って下さい。

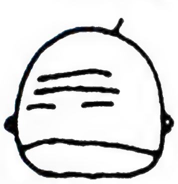
ファミコン必勝本　Vol. 2　1月16日しめきり
「ごいんきょにおねだり」応募用紙

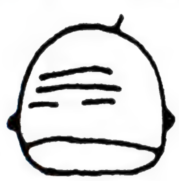
名前　　でんわ
住所

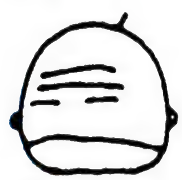
ほしいソフト
①
②
③
④
⑤

キリトリ

この応募用紙は1月16日しめきりです。


応募券を貼ってね


応募券を貼ってね


応募券を貼ってね

HotLine 1987 Special

噂の新作 全32本！ 完全紹介!!

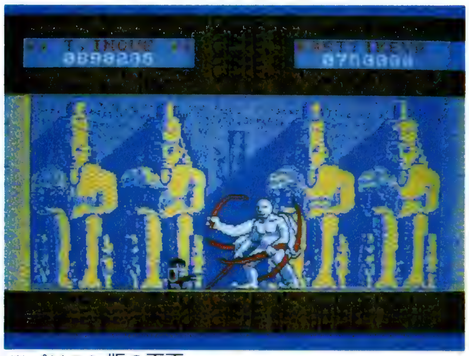
昨年暮れのファミコンラッシュはすごかったけれど、今年もまだまだフィーバーはおさまらない。そこで噂の新作をごそっと紹介してしまうのだ。まだ噂の域を出ていないソフトもあるけれど、火のないところに噂は立たんので、いつか必ずや姿を現わしてくれるという願いもこめてまずは御覧あれ。

パソコンゲームがファミコン界に殴り込みだぜ!

パソコンRPGの王者ザナドゥがついにファミコン版で登場なのだ!!

ザナドゥ

ハドソン/4月発売予定/カセット



※パソコン版の画面

キングドラゴン求めて、限りなきバトルが今始まる

一昨年末に発売されたパソコンゲームのザナドゥは売れに売れた。

このザナドゥをさかのぼると、ドラゴンスレイヤーというゲームにたどりつく。このゲームが、ハイドライドとともにアクションRPGの元祖なのだ。

すでにハイドライドはファミコンでも発売されているけれど、このドラゴンスレイヤーも長い沈黙を破って、IIのザナドゥのファミコン化が決定した。



ゲームの目的は単純明快。地下迷宮奥深くに潜むキングドラゴンを倒すことだ。でもゲーム内容は複雑怪奇にして、しっかりアクションしながらRPGもしている。そして敵キャラの数、アイテムの豊富さ、マップの広さなどファミコンゲームの域を超えたゲームになりそうだ。

元祖ロールプレイングゲーム、ファミコンになって突然出現!?

ウルティマ

発売元未定/7月発売予定/ディスク

ファミコンもついにここまできたっ!!

「ウルティマ」という名前をキミは知っているだろうか。もし、知らなかったらすぐに頭の中にたたきこんでほしい。これぞ、現在流行のRPGつまりロールプレイングゲームの元祖ともいうべきゲームなんだ。



※アップル版ウルティマIVの画面

ウルティマはシリーズ化されていて、現在I～IVまで発売されている。ファミコン版では、原作の「ウルティマIII」の内容に「I」と「II」の要素を加えたものになりそう。とすると、「ドラ・クエII」のように主人公はパーティーを組むタイプ（「III」の場合は4人組）の本格的なRPGになる可能性あり。キャラ設定もオリジナルでは5つの種族と11種類の職業から選択できることになっているがこのへんはどうなるか楽しみなところ。なにはともあれ、ファミコンもついにここまできたかと涙々の今日このごろだ。

日本RPGの元祖、ザ・ブラックオニキスがファミコン界に登場!?

ブラックオニキス

BPS/発売日未定/ディスク



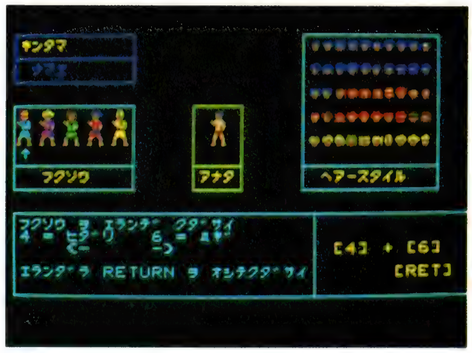
※パソコン版の画面

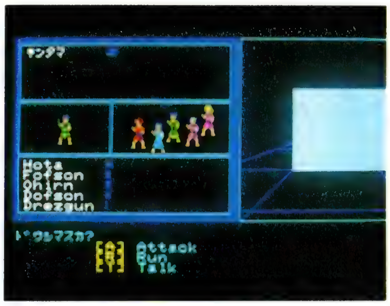
このゲームの正体はまだ闇の中だ!?

現在パソコンゲームでは、RPGつまりロールプレイングゲームが全盛で、ファミコンでもドラクエなどぞくぞくとRPGが増えているけど、日本のRPGの元祖ともいうのがこの「ブラックオニキス」だ。そしてよく売れた。というわけで、このゲームは日本のパソコンシーンを語る上でなくてはならないゲームなのである。そして今ファミコンゲームとなって、再生されるというウワサだ。

このゲームは、仲間の勇者たちとパーティを組んでブラックタワーの中の3D迷路内を進んでいくという本格的なものだ。多くのモンスターたちとし烈な戦いをくり広げながら、成長していく。そして、永遠の若さと莫大な富を得ることができるという謎の宝石・ブラックオニキスを手にいれるということが、究極の目的なのだ。

そのためには病院や薬、銀行なんかを上手に使って傷ついた体を癒したり、強力な武器を購入したりしなければならない。





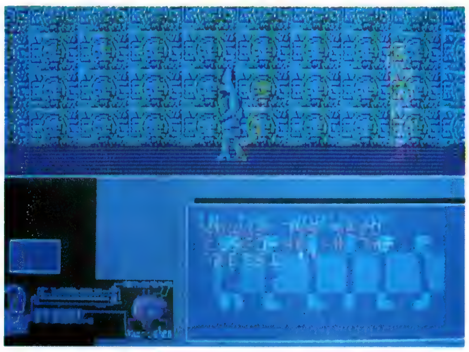
というのはパソコン版のお話。その後続編の「ザ・ファイヤークリスタル」が出ているし、パート3の話もあるから、姿を見せるファミコン版は、これらのいいところをとったゲームになっているのかもしれない。

いったいどんなゲームになるのか本格RPGファンはいましばらくヤキモキしなければならないのだ。

実体のない影が肉体を求めてさまよう怪奇幻想魔訶不思議遊戯だ!?

レリクス

ボーステック/2月発売予定/ディスク



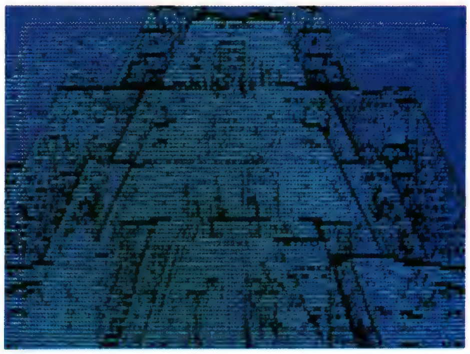
※パソコン版の画面

どぎもを抜くか?ドラマチック乗り移りシーン!

実体のない黒い影が、さまざまな戦士に乗り移りながら暗黒要塞に潜むぶきみな怪物と戦っていく、というじつにオカルチックなゲームなのがこのレリクスだ。すでにパソコンゲームでは有名なソフトなんだけれど、これが発売されたときはどぎもを抜かれたものだ。きっとファミコン版でも、みんなのどぎもを抜いてくれるんじゃないかな。とくに、影が戦士に乗り移る姿は、きっと感動と恐怖で体が震えるぜ。



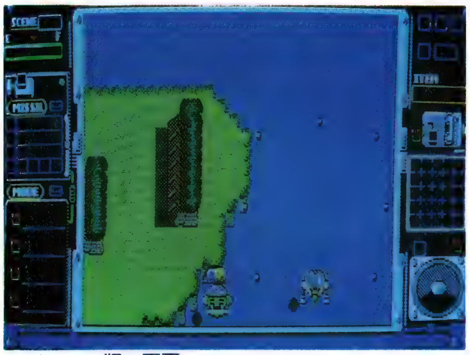
ではいったい、暗黒要塞のなかでいちいち戦士に乗り移って何をするのかというと、じつはどこかに聖なる戦士の肉体がかくされていて、それを手にいれなくてはならないのだ。そのためには、いくつかのアイテムを集め、理想的なキャラクターに乗り移っていかなければならない。が、なにが理想的なのかは実際何度もプレイしてみなければわからない。じつはファミコンがプレイヤーの戦いかたを見ていて理想的、ハッカー的、攻撃的などの性格づけを行ない、その性格によってエンディングが違ってくる、なんてことになるかもしれないのだ。もちろん理想的でなければ真のエンディングにはたどりつけないのだ。



トップルジップはゆかいで過酷なシューティングゲームなのだ。

トップルジップ

ボーステック/2月発売予定/ディスク



※パソコン版の画面

トリッキーな謎解き気分の大レースを楽しもう

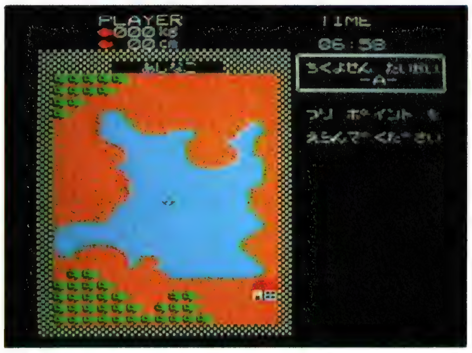
これから始まる大レース。ひしめきあっていななくは、天下のzipping号おんぼろ宇宙船、今日はトラップレースめでたいな。などと口ずさみながらやってきました「トップルジップ」。ほのぼの・メルヘンチック・超過酷なシューティング大レースじゃよ。優勝者にはプリンセスとの結婚というごほうびがある。

ライバルもおおいけれど、20種におよぶアイテムが強い味方。上手に使えば優勝だって夢じゃない。トラップにひっかかったり、トラップトンネルを通ってパラレルワールドを旅したり、ゆかいなシューティングゲームなのだ。

本格的フィッシングゲーム初登場!

ザ・ブラック・バス

ホット・ビイ/1月下旬発売予定/カセット/5,300円



※ファミコン版の画面

ハットリ名人もそう簡単に釣れないぞ、ブラックバス

釣りキチ三平を自認するキミでもちょっとかってが違うのがこの「ザ・ブラックバス」だ。その名のとおりブラックバスを釣るファミコン界初の本格釣りシミュレーションだ。ふだん持ち慣れた釣竿をコントローラーに持ち代えて、はたしてブラックバスが釣れるものやら。バス釣り大会は二度の予選と三日間の全国大会が組まれている。その間、天候や水温、地形まで変化して釣り人の頭を悩ませる。5つの湖にはブラックバスのほかにもライギョやイワナなんかも泳いでいて、いろんな魚を釣ることができるんだ。基本はルアー釣り。さまざまなルアーが取り揃えられているから、好きなの選んでルアー釣りの醍醐味を味わうのだ。

キミの頭脳に挑戦ミステリーAVG

オホーツクに消ゆ

アスキー/4月発売予定/カセット



※パソコン版の画面

連続殺人事件のもつれた糸を解きほぐしたとき真犯人が…

ポートピア殺人事件の堀井雄二氏が、またまた難事件を持ってキミの頭脳に挑戦してきた。

事件は東京湾晴海埠頭で発見された男の水死体から始まる。これが、今後に展開される連続殺人事件の発端だった。被害者の身元を調べていくと、彼が北海道出身であるということがわかる。

やがて舞台を北海道に移して、雄大な北海道の自然や特産物などを織りまぜながら、事件は第2、第3の殺人へと移りうまく捜査を進めれば解決へと向かうのである。



前作ポートピアにくらべ一段と事件は難解になり、またグラフィックもよくなっているのでプレイするものをぐいぐいと事件の渦中にひきずりこんでくれる。

またポートピア同様パソコンゲームとはシナリオを変えた展開も予想されるので、解いてしまった人でも楽しめるのではないか、という観測もなされている。

ミステリーアドベンチャーでは、冒険ものにくらべてグラフィックの数が少ないものなんだけれど、このゲームでは東京から北海道、そしてまた東京と歩き回るのでグラフィックの数もかなりのものといえる。迷宮入りとなるか、解決するか、それはキミの頭脳にかかっている。



全国制覇をめざして戦略をめぐらせろ!

信長の野望

光栄/発売日未定/カセット



※ファミコン版の画面

本格ウォー·シミュレーション
ファミコンに登場だ

昭和58年に発売されたこのゲームは売れ続けた。現在では「信長の野望・全国版」にバージョンアップされて、いまでも人気をはくし、パソコンゲーム随一のロングセラーを誇っている。この本格シミュレーションゲームがファミコンとして登場する。アクションゲームはもう飽きた、もっと頭脳を使ったゲームがしたいと強がりを言っている人にぴったしのゲームといえる。

内容はキミが26才の信長となって国の生産を上げたり、他国と条約を結んだり、攻めこんだりしながら70才になるまでに全国制覇をするという戦略ゲームなのだ。武田、織田、上杉、徳川といった有名人がキミを歓迎してくれるぞ。



冬にはウインタースポーツをしよう

ウィンターゲームズ

ポニー/発売日未定/カセット



冬期オリンピック気分を
ファミコンで味わっちゃお!

ジャンプ、ボブスレー、フリースタイルスケート、フィギュアスケート、ホットドックなど7種目に技を競うウインタースポーツゲームだ。

ジョージ·ルーカスの傑作ゲームだ

ボールブレイザー

ポニー/発売日未定/カセット



※パソコン版の画面

未来スポーツ·ボールブレイザーをプレイしてみないか!?

これは西暦3097年に流行るという未来スポーツなんだ。オムスビ型の乗り物にのって、ボールを取り合って相手ゴールにたたきこむというシュートゲームだヨ。

2人でも対戦できる頭脳型アクションゲーム!?

アーコン

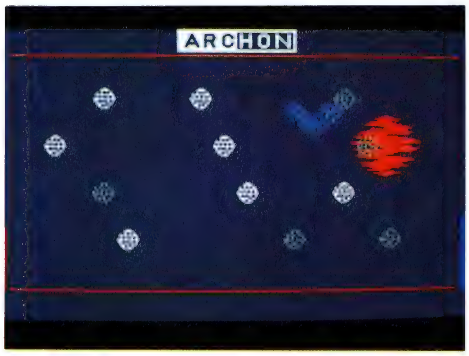
BPS/発売日未定/ディスク

チェス感覚でアクションゲームをプレイするのだ!

一見チェスのようなんだけれど、チェスの知識はまったく必要なし。ただチェスのように左右にわかれて対戦して、自分の駒を動かしながら、画面上にあるパワーポイントを全部占領するか、相手を



※パソコン版の画面



全滅させればいいんだ。移動方法は地上、飛行、テレポートの3種類あって駒の職業によって移動法が違う。チェスだと相手のますに入ればその駒はとれるんだけれど、このゲームでは、画面がアクションゲームに変わって剣を振り回したり矢を放ったり、石を投げたりして戦わなければならない。この戦いに勝利すると晴れてそのますを占領したことになる。あったまばっかりでもからだばっかりでもダメよね、というゲームのようだ。

ゲーセン感覚でファミコンを楽しんでしまおう！

獣が大地を覆いし時、アルゴスの地より戦士甦えりて、これを救わん

アルゴスの戦士

テクモ/2月発売予定/カセット



※アーケード版の画面

闘神インドラの5つの箱を集めし時、闘神の力がやどる！

西暦19XX年、紀元前の太古より甦えった怪物どもは、獣王ライガーのもとに集まり、その残虐性と統率力を持って世界を制圧し、ついには人類もライガーの支配下にひれ伏してしまった。

この危機を乗りこえる方法はただ一つ、アルゴスの戦士を甦えらせるだけ。そしてそれがキミの役目だ。

そこでこのオドロオドロしいモンスターどもと戦うために手に入れたいのが、インドラの5つの箱。これでパワーアップがはかれるゾ。また戦士の墓標もキミの味方となってくれるはずだ。

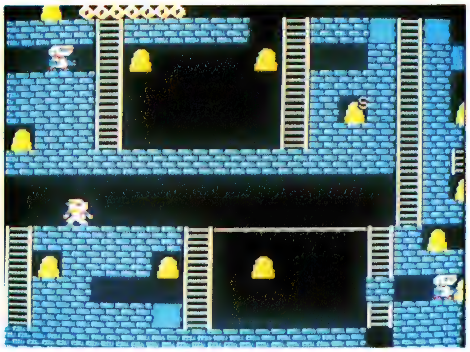


そして究極秘技「塔狼縦撃波返し」「跳踏潰殺技」「七星凶転喜」「五神体得技」なんて北斗の拳みたいなすごい秘技を身につけて、ライガーに迫るバイオレンスアクションゲームだ!!

ロードランナーがスーパーになった

スーパーロードランナー

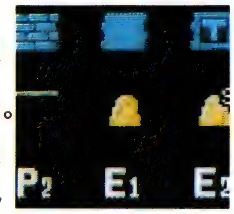
アイレム/2月発売予定/ディスク



※ファミコン版の画面

プレイに飽きたら自分で画面を作ってみよう

思えばアップルのパソコンゲームとして登場以来、これほど世界の人々にプレイされたゲームというのはほかにないのではないだろうか。もう、飽きたという人のために、ロードランナーはスーパーになって帰ってきた。



どこがスーパーかというと、オリジナルの敵キャラが出現してさらに高度なプレイが要求されるようになったこと。それから2人プレイが可能となって、2人で力を合わせてクリアできるようになったんだ。また、コンストラクション機能で、自分で画面を作ることもできる。優秀な画面を作った人にはアメリカご招待なんて企画もあるそうだから楽しみだね。

かわゆいアテナちゃんの大冒険だ！

アテナ

SNK/1月下旬発売予定/ディスク



※ファミコン版の画面

ビキニのアテナを武装させていくアクションRPGなのだ

これは、ビクトリー国のおてんばプリンセス・アテナちゃんの冒険物語なんだ。彼女、お城の中の生活がたいくつでたいくつで、お城を飛び出して、不思議な世界、幻想界へ旅立った。そこは帝王ダンテの支配する世界。モンスターたちもなかなか強くて、武術の得意なアテナもたじたじ…。

「でもだいじょうぶ、うまく武器や装備をひろえば、得意の武術であいつらなんていちころよ」なんて心強いことをおっしゃる。

とりあえず近ばの敵をやっつけて、コン棒をひろってパワーアップ。武器はコン棒、剣、盾、弓矢の4種でそれぞれ4段階にレベルアップしていくゾ。ほかにもいろいんなアイテムがかくされているからお宝探しの雰囲気でアテナをレベルアップしていけばいいんだ。



いかめしい剣士の多いRPG界で女の子の主人公というのはいいものだ♡

資本主義万歳マネーゲームに幸あれ!

ファンタジーゾーン

サン電子/発売日未定/カセット



※セガ版の画面

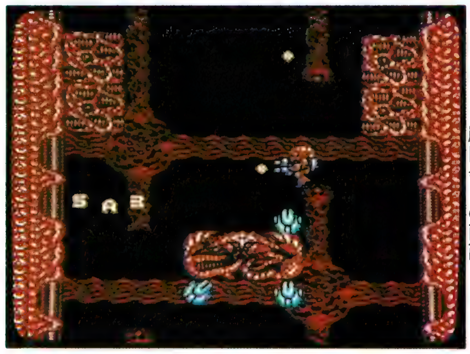
ほのぼのグラフィックなのに
金、金、金の集金ゲームだ

主人公オパオパは悪党メノン星人が建造している巨大要塞を破壊するためファンタジーゾーンへと向かった。といういわゆる1つのスクロール型シューティングゲームの定石を地でいったゲームだ。このゲームのすごいところは人生は金、金つきゃないということを教えてくれるところだ。敵を倒して金をシコシコ集めて、それで武器を買ってパワーアップしていくしか生きる道はないと知れ！

シューティング命人間へ贈りたい！

セクションZ

カプコン/2月発売予定/ディスク



※ファミコン版開発中の画面

バラングール帝国の
秘密基地を破壊せよ！

西暦2＊＊＊年、宇宙をわがもの顔で暴れまわり、次々と侵略を進めるバラングール帝国という悪いヤツがいたんだ。こいつらの魔の手が地球にまでおよぼうとしていた。キミは孤独な宇宙戦士。A～Zまでに区切られた敵基地を攻略し、最終目的であるセクションZの人工生命体エルブレインを破壊しなければならない。

とくればもう、シューティングゲームだということは、一目瞭然なのだ。最近のシューティングゲームでは、いろいろなアイテムを取ってパワーアップするというのが主流なんだけれど、このゲームでも、ドームを破壊することによってパワーやスピード、ポイントがアップしていくぞ。

ファミコン初の女子プロレスだ

ダンプ松本

サンリツ電気/発売日未定



※セガ版の画面

極悪同盟がファミコンマットに
殴り込みをかけてきたぁ!

女子プロレス界のスーパースター・ダンプ松本の活躍を描いたのがこのゲームだ。なんつったって極悪同盟のボス・ダンプ松本、きれいな技ばかりがプロレスの技ではないと、場外乱闘はあるは、竹刀は出てくるは、折りたたみイス攻撃はするはで、気分爽快悪者気分。ま、プレイするときフレッシュギャルズのほうも選べるけれど、やっぱりダンプだネ。

ファミコン界初の女子プロレスだけれど、技のキレはピカーなのだ。

昔なつかしい西部劇を楽しもう

ガンスモーク

カプコン/発売日未定/カセット



※アーケード版の画面

樽の中にはお宝が
いっぱいつまっているぞ

最近、映画ではとんと見れなくなった西部劇がファミコンになって戻ってきた?というわけでガンスモーク。ピストル持っておたずね者をやっつける。これぞまさにシューティングゲーム。

やっつける相手がひとクセもふたクセもあるやつらばかり。そして最後はボスがでてきてコンニチハ。BGMが変わってやる気をそそる。こいつはモンスター級で12発撃たないとダメだ。倒すと1面クリアで次へと進んでいくのだ。



映画だって人形だって??だってみんなファミコンだ!

あのエイリアン2がよみがえる

エイリアン2

スクウエア/発売日未定/カセット



ゲームは映画を越えられるか?
越えるのはキミの腕!?

エイリアン2がゲームになって画面に登場する。あの怪奇なエイリアンがどんな姿で出てくるのかたのしみなところだけれど、ゲームは女性が主人公のアクションゲームだ。パソコン版同時発売予定。

翼くんになってサッカーしよう

キャプテン翼

テクモ/3月発売予定/カセット

さわやかサッカーゲームがもうすぐキミの手に!

アニメでも人気のキャプテン翼のゲーム化が決定したのだ。サッカーゲームは以前にもあったけれど、やっぱりキャラクターに名前がついていたりすると、感情移入度もぐんぐんアップしていくというものだ。

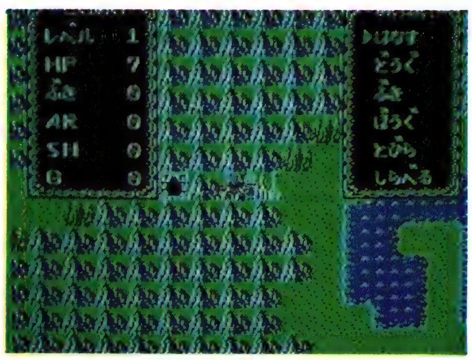
まだ、ゲーム内容の全ぼうは闇の中なんだけれど、一説によればゲーセンのワールドカップサッカーに似ているのではという噂もあるぞ。

大空翼のほかに岬くんや日向くんの活躍する姿が早く見たいと思うのはみんなも同じだよね。対戦チームもバックスが強いチームとか、フォワード戦で勝負するチームなんて選べるといいと思わないか。期待して待とう。

神話の世界がゲームの世界に!

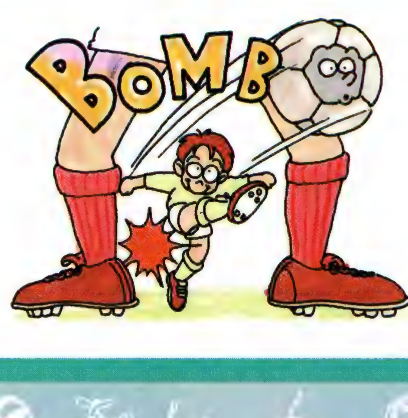
ヘラクレス

データイースト/2月発売予定/カセット



ヘラクレス伝を作るのはキミ
神話の怪物に立ちむかえ

「ヘラクレス闘人魔境伝」というタイトルからもわかるとおり、ギリシャ神話から題材を取ったブリブリの本格RPGだ。さてどんなモンスターが飛び出すか?



花のスター誕生熱血根性物語だ!

花のスター街道

ビクター音産/1月中旬発売予定/カセット



ビッグスターを夢みる2人組のアクションゲームだよ!

芸能レポーターや演歌歌手の妨害をはねのけ、最終BUDOKAN公演へたどりつけ。

飾っているだけがジェニーじゃない

ジェニー

タカラ/3月発売予定/カセット



かわゆいジェニーちゃんだってゲームになるんだい!

いったいどんなゲームになるのかまだわからんのだ。できれば着せ替えゲームなんて新ジャンルができてほしいのだが。

アニメのヒーロー・タッチの登場だ！

タッチ

東宝／2月発売予定／カセット

さわやか三角関係って
何だかおもしろそう！

みんなのアイドル、タッチがとうとうファミコンゲームになるぞ。「シティアドベンチャー　タッチ－ミステリー・オブ・トライアングルー」とタイトルされたこのゲームのトライアングルとは、達也、和也、南の3人のことを指しているんだ。このゲームの特徴の1つにマップが上げられる。なんと1つの都会を完全に再現してみせるこのマップはかつてない広大なものになるようだ。この都会で3人がくりひろげる物語は、原作の最大の魅力の1つであるさわやかさを最大限に引きだしたストーリー立てで、「さわやか三角関係」を巧みにゲームプレイに反映させている。

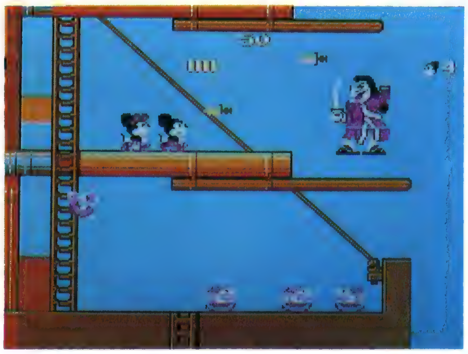
ゲームはロールプレイング仕立てになるということなので、いままでのようにモンスターと戦ってヒットポイントを上げていくというものとは違った、新しいタイプのRPGに仕上がるのではないかともっぱらの評判なのだ。



おなじみディズニーキャラがやってきた

ミッキーマウス

ハドソン／2月発売予定／カセット



ワンダーハウスは楽しいキャラでいっぱい！女の子にもおすすめ。

ミッキーとミニーの2匹同時プレイが楽しいアクション・ゲーム。ジャンプなど操作性はすごくよい。家族そろって楽しめるおすすめのゲームです。

ひょうきんロボットの大冒険アクション

ミラクルロピット ～2100年の大冒険

キング／発売日未定／カセット



かわゆい女の子も大活躍
ロピットと力合わせてGO！

女の子を連れたひょうきんロボット・ミラクルロピットが、UFOを追かけて繰り広げるアクション・アドベンチャーだ。洞窟、砂漠、宇宙と進むステージは全部で13におよび最終UFO基地にはあっと驚く仕掛けがまっているぞ。

キャラがかわいいアクションゲームだ

魔界島 ～ひげ丸7つの島の大冒険

カプコン／発売日未定／カセット



タルやドラムカンを武器として
にっくきひげ丸軍団をやっつけろ

ボウスの率いるひげ丸軍団は世界の海を股にかけて暴れまわる海賊だ。彼らの悪行に困り果てたとき、モモタローが現れて、持前の腕力でタルを持ち上げてひとりひげ丸軍団に向かっていく、というゆかいなアクションゲームだ。

テキストのついた教育ゲームだ

スーパーボーイ アラン

サン電子／3月発売予定／ディスク



ゲームをするか勉強するか
いっしょにやっちゃえばいいのだ

アラン少年が、途中に出てくる分数の問題を解きながら進んでいく教育アドベンチャーだ。テキストがついているからしっかり遊んで勉強しよう。

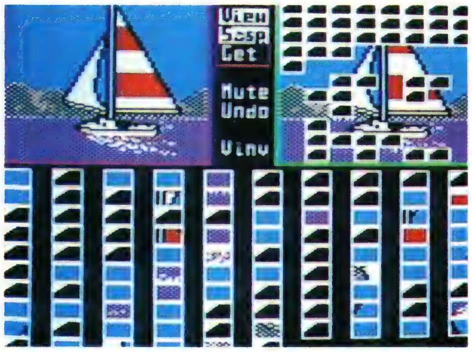
きね子がふたたびキミの頭脳に挑戦だ

きね子2

アイテム/発売日未定/ディスクライター専用

きね子2はディスクライター専用なのだ！

キミはもう動くジグソーパズル・きね子をためしたろうか。かなり頭使うゲームなのだが、早くも2が出現してしまうのだ。ただ、このきね子2はディスクライター専用なので、きね子が終わったら書かえて遊ぼうね。

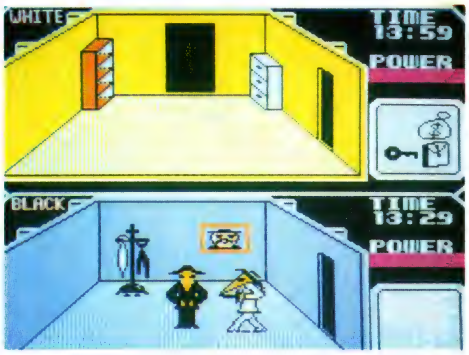


※コモドール版の画面

スパイvsスパイふたたび出現！

スパイvsスパイ
―マッドアイランド―

ケムコ/3月下旬予定/カセット



※前作スパイvsスパイより

ヘッケルとジャッカルのゆかいなスパイごっこがまた始まるゾ！

前作は、迷路のように入り組んだ建物の中をヘッケルとジャッケルがあっちこって捜し回ったネ。で、今回はこの2人が、屋外に出て捜査をすることになるんだ。きっとヤシの実バクダンに悩まされそうだ。さらにコミカルになっているゾ。

おかあさんご推薦？の教育ゲームだ

地底大陸オルドーラ

サン電子/3月発売予定/ディスク

オルドーラで待ちうけている怪物と分数の問題とは？



エイムの町に住む冒険好きな少年ロルト・ロックは、ある日、屋根裏で今は亡き探検家の祖父バード・ロックの日記を発見した。それによると、北へ317マイルのところにマーダの洞窟があり、その奥には伝説の地底大陸オルドラードがあるという。しかし、その前にあるカタールの遺跡には謎のモンスターがいて簡単には奥へ進めない。バードはモンスターたちに前進をはばまれて、オルドーラの地に足を踏みいれることができなかった。

この事実を知ったロット・ロックは、祖父の無念をはらすため、地底大陸オルドーラへの冒険を決意した。

と、ストーリーはアドベンチャー仕立て。だが、このゲームがただのアドベンチャーと違うところは、算数の分数の問題を解いていかなければならないというところだ。りっぱなテキストがついているから、ゲームをしていたら頭が良くなっちゃった、なんてことになるかもネ。

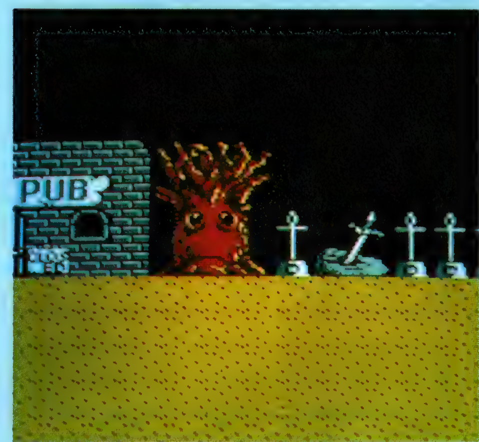
DOG情報

走り始めたDOG!!

強力ソフト・ハウスの集団DOG(ドッグ)から今年も続々と……

昨年秋、ファミコンにディスク・ソフトを供給することを目的に、有力パソコンソフト・ハウスが結集したDOG。「水晶のドラゴン」「ディープ・ダンジョン」「アップル・タウン物語」とこれまでのファミコンゲームの常識をくつがえすソフトを発表してきた。そして本格的な活動がはじまるのは今年から。2月に発売が決定したのが本格RPG「聖剣伝説」。以前「エクスカリバー」という仮称で発表されたものだ。また同時期に発表された「ヒスパーニ」等は大きい変更が加えられる。その後は月に1～2作を定期的だしてゆくということで、これは期待大だ。

ゲームの傾向としてはやはり、パソコン・ソフトの良さをファミコンにいかしていくということで、RPG、アドベンチャーものが多くなりそうだ。



聖剣「エクスカリバー」を大地から引きぬくことのできる者が真の勇者だ！「聖剣伝説」

JOY & Mike ファミコン'87 地獄耳 新春スペシャル

わっ!?
これが最先端情報さ!
やったぜ! ジョイとマイクの新春スッパヌキ。3FTEもぶっとぶドッキン超新作情報だあ。

ガーン、あれが、出る!?

うわっはっは……ファミコン界の天皇、私がマイクじゃ。新作情報で知らないことなどぬわ〜い。

……恥ずかしいなぁ、もう。おぞうにの食べ過ぎじゃないの。みんな期待してんだからさ、ビシッと決めてよね。

い〜ひっひっ……ほんじゃね、いっくぞォ! まず、前から話題のコナミ「グラディウス2」。これはディスクの2枚組、FM音源付きという大作になりそうだ。

ぎょえっ!? まじぃ、それ? サラマンダーをベースにしてるっていうじゃない、どんな内容になるのか、たのしみだねぇ。

うむ、どうやらシューティングとしての難度はサラマンダーよりも簡単にしてあるらしい。が、これに謎解きの要素をプラス、多分SSFの超強力版みたいな感じかな。さらに、だ、MSX版グラディウスに入っていた骨面も組み込まれているぞ。

ふ〜ん、コナミもやるね。じゃあさ、テクモの「キャプテン翼」とかの内容ってわかってる?

おっ、いいとこついてくるね。これもただのサッカーゲームじゃないね、経験置によってマイキャラの実力がアップするとか…… RPG風。

もちろんコレも出る!?

ちょっと聞いたんだけど……ナムコから新春そうそういろいろ出るんだって?

ふむ、どうしても知りたいんなら教えてあげよう……コホッ、どうやら「モトス」「グロブダー」「トイポップ」「イシターの復活」なんてとこ ろがリストアップされているらしい。「ディグダグ3」ってのもあり得るね。

セガのソフトのファミコン移殖説ってのも話題になってるけど、そのあたりはどう?

これ、ほんと〜に噂だけなんだけど、「ガルディア」「青春スキャンダル」が出るかもね。それよっかさ、アスキーが遠藤雅伸氏と組んでファミコンソフト作ってるって話もチェックしておきたいね。

え〜い、もういちいち聞くのめんどうだから、マイク氏、知ってる情報ぜんぶはき出しちゃいな。

よっしゃよっしゃ、ま、お年玉だと思って、耳の穴かっぽじってよく聞けよ。マイク先生が贈る、超先端情報の数々、努濤のがぶり寄りだぜい!

とにかくこんなに出る!!

まずバンダイの「キン肉マン2」は単純なプロレスものじゃなくアクションゲームとして出る。ユースの次回作はシューティングものらしい。dBソフトもレイラ以降はシューティング路線で。サン電子はコマンド式アドベンチャーの新作を製作中。カプコンは「ガンスモーク」。DOGは、ファミコンネットを利用したまったく新しい情報ゲームを考えている。コアランドのビデオゲームがファミコンに移殖される……てなところで、今年も地獄耳は不滅じゃあ!

今年も思いっきし面白い!!
F.C.本はF.S.でお決まりだ！

今年もガンバガンバのＦＳです。ひとつよろしくお願いいたします。

てなことで、今年のラインナップはどうなるか、っていうと、人気ソフトの必勝法がバンバン出る！　のは去年と変わらない上に内容がさらにパワーアップするんだ。値段も安くなったし、「マリオ探偵の事件簿」のような企画ものもドンドン出るぞ。乞うご期待！

そこで今年から登場なのが、みんなの注目の的、ＤＯＧだ。ＦＳ登場の第１弾は〝水晶の龍〟。まるで映画を見てるように素晴しいシーンが君の前に展開する。ＦＳではその魅力を紙上に完全再現！　あの日本サンライズがＦＳのためにかきおこしたオリジナルアニメもたっぷりと収録。ファンにはこたえられない一冊だ。

あと素晴しいゲームなのが〝魔鐘〟。少し難しいかも知れないが、本格的ＲＰＧと格闘したいと思ってる君にはぴったしだ。ＦＳを買って読んでからソフトを買うのも手かも知れないね。

というわけで今年もラインナップ充実のF.S.。応援して下さいませ。

デッドゾーン 完全必勝本

1/9

大ヒット作〝デッドゾーン〟の謎の全てがついに解き明かされる。感動のラストシーンまでのリアルストーリーと全コマンドを公開！

水晶の龍 完全必勝本

1/16

ＤＯＧついにＦＳに登場！　アドベンチャーゲームの魅力を存分に味わって下さい。日本サンライズのオリジナルアニメも満載！

魔　鐘 完全必勝本

1/25

ファミコン史上最大の謎。それが〝魔鐘〟だ。ユーザーに挑戦する開発者のトリックを完全解明！　この本を買ってからソフトを買おう。

必勝テク道場 2

1/30

大好評の〝必テク〟に早くも単行本第２弾が過激に登場！　君の強い味方〝名人〟が禁断の秘技で必ずやラストへと導いてくれるぞ。

メトロクロス 完全必勝本

発売中！

ゲーム・センターでもおなじみのメトロクロスがファミコンにかえってきた！　この完全必勝本さえあれば、誰にも負けないぜい!!

闘いの挽歌 完全必勝本

発売中！

近未来チャンバラ活劇の世界で最後に挽歌を詩う者は誰か。闘気と怒号がスパークするスーパーバイオレンスブックついに登場！

きね子必勝マニュアル

発売中！

はじめての動くジグソーパズル！　超難解面もこれを読めばスイスイとける!!　日本初のマインド・イメージ・トレーニング方式導入!!

ディーヴァ 完全必勝本

発売中！

初体験のアクティブシミュレーションウォーゲーム征服のため「戦闘記録方式」を初採用。〝戦略〟とは何かがほんとうにわかります。

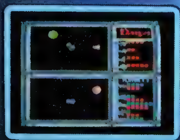
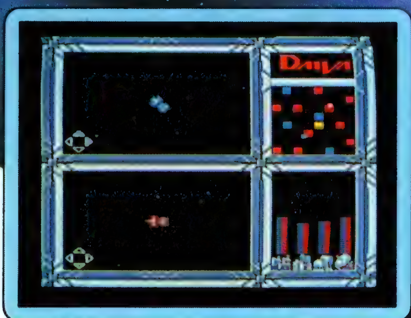
東芝EMIの任天堂ファミリーコンピュータ™用カセット　ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

1メガロムカセットで
絶賛発売中

アクティブ・シミュレーション・ウォー
DAIVA ディーヴァ
ストーリー6〈ナーサティアの玉座〉

■FS-2004G(TFS-DV)■希望小売価格¥5,500 C 1986 T&E SOFT

はっきり言って、次元がちがう。

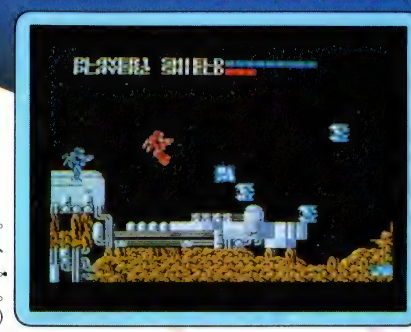
惑星を調査する。キミのひきいる艦隊は、
いったいどの惑星と戦えばいいのか…。
アタマをつかって戦略を練る。
(2人プレイの戦略シーン)



陣形を決める。敵の艦隊はなかなか手ごわい。
勝つも負けるもキミの作戦しだいなのダ。
(2人プレイの艦隊戦シーン)



惑星の地表図を見て、戦期を決定。
補給船を、援護ミサイルを、
そしてオートマチックミサイルを配置せよ。



いよいよ惑星戦だ。
はげしくおそいかかる敵の攻撃をかわし、
惑星を攻略してくれ。
ドライビング・アーマーが画面いっぱいに活躍する。
(2人プレイのアクション・シーン)



かつてこんなすごいソフトがあっただろうか!?

●宇宙空間にうかぶ敵惑星。どこから攻めるか、どうやって戦うか!? キミは主人公マータリ・シュバン。敵艦隊をたおして、惑星を攻略せよ。敵の弱点は…、補給船は…、そして援護ミサイルはどうする。すべてはキミの判断力にかかっている。

●作戦を立てる、戦略をねる、戦闘にうつる。2人で考え、2人でたたかう。そうすれば強い敵に勝てる可能性も高い。2人の頭をフル回転させよう。もちろんひとりプレイもOKだヨ。

●世界初!完全データ互換でパソコン仲間とコミュニケートできるのダ。キミがファミコンで得た戦力をパソコンにインプットすれば、そこには新しい世界が広がる。パスワードを使えば、途中からコンティニューすることもできる。

●ゲームをするうちにディーヴァとは何か、そのナゾがとけてくる。ディーヴァはアドベンチャー、ロールプレイング、シューティング、シミュレーションなどすべてのジャンルをこえた、まったく新しいゲームだ。

★世界初!!ファミコンとパソコンの完全データ互換を実現。

ファミコンで得たウォー・データを他の機種にインプットすると、そこにはもうひとつの新しい宇宙空間が出現する。そして7つのストーリーは、コミュニケートを始める。ディーヴァの世界は壮大だ。

ストーリー1:ヴリトラの炎—主人公:ルシャナ・パティー—PC-8801mkII SR
ストーリー2:ドゥルガーの記憶—主人公:ア・ミターバ—FM-77AV
ストーリー3:ニルヴァーナの試練—主人公:アモーガ・シッディー—X1
ストーリー4:アスラの血流—主人公:ラトナ・サンバ—MSX
ストーリー5:ソーマの杯—主人公:アクショー・ビアー—MSX2
ストーリー6:ナーサティアの玉座—主人公:マータリ・シュバン—ファミリーコンピュータ
ストーリー7:カリ・ユガの光輝—主人公:クリシュナ・シャーク—???

※ストーリー6(ファミコン用)以外はT&Eソフトより発売されます。MSXは株式会社アスキーの商標です。

トエミランドの豪華Wプレゼント

1 なんと1万名にディーヴァ・ライセンス・カードをプレゼント

敵の本星ナーサティア双惑星の攻略に成功すると、エピローグとともに主人公が登場する。その画面を写真にとって、トエミランドに送ろう。先着1万名にかっこいいオリジナル・メンバーズ・カード「ディーヴァ・ライセンス・カード」を発行。キミの"ディーヴァ熱中度"が色でわかる、ファミコン少年待望のカードだ。チャンスはみんなにあるゾ!!

2 さらに特別限定ディーヴァ・オリジナル・カセットテープを

応募者のなかから、さらに抽選で500名、ディーヴァのかっこいいテーマソング(コンピュータ・ミュージック)が入った、オリジナル・カセットをプレゼント。■期間:12/5〜1/20■発表:商品の発送をもって代えさせていただきます。■送り先:住所・氏名・年齢・電話番号をハッキリ書いて送ってネ。〒107 東京都港区赤坂2-2-17 東芝EMI(株)第II営業本部「ディーヴァ」係

カタログ請求券
FH-1係

東芝EMIのファミコンソフト
TOEMILAND

■お問い合せは:東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京支店03(843)5081/関東支店03(843)3751
横浜支店045(314)1941/大阪支店06(376)4131/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251
仙台支店022(227)8211/広島支店082(264)0245/札幌支店011(241)3713

最新
パソコン・ファミコンソフト総合カタログ
プレゼント
★請求券をつけて、お申込みください。



新作スケジュール表

※表中Cはカセット Dはディスクで発売されるものです。

1月

- Cアルカノイド タイトー 1月10日 ¥5400(専用コントローラー付)
- Cドラゴンバスター ナムコ 1月7日 ¥4900
- C火の鳥 コナミ 1月4日 ¥5300
- Dリンクの冒険 任天堂 1月14日 ¥2600
- C飛龍の拳奥義の書 日本GAME 1月中旬 ¥5500
- Cファミリートレーナーマラソンジョギング編 バンダイ 1月中旬 ¥4900
- Cザ・ブラックバス ホット・ビィ 1月下旬 ¥5300
- Dアテナ SNK 1月下旬 未定
- C花のスター街道 ビクター音楽産業 1月下旬 ¥5300
- CドラゴンクエストII エニックス 1月26日 ¥5500
- Dメルヘンヴェール サン電子 1月 ¥3200
- Dアップルタウン物語 DOG 1月下旬 ¥3400
- Cウルトラマン バンダイ 1月上旬 ¥3300
- Cラビリンス 徳間書店 1月 ¥4900
- Dプロゴルファー猿 バンダイ 1月 ¥3300

2月

- Dナゾラーランド サン電子 2月 ¥2900
- Cポケットザウルス バンダイ 2月 価格未定
- Dオトッキー アスキー 2月 価格未定
- Cファミリーシンセいきなりミュージシャン 東京書籍 2月中旬 価格未定
- DFSCゴルフジャパンコース 任天堂 2月14日 ¥3500
- Dきね子2 アイレム 2月15日 価格未定(ディスクライター専用)
- Dキン肉マン2(仮称) バンダイ 2月 ¥3300
- Dココナワールド ソフェル 2月中旬 ¥2980
- C闘人魔境伝 データイースト 2月下旬 価格未定
- Cランボー パック・イン・ビデオ 2月 価格未定
- D風雲少林拳(仮称) ジャレコ 2月 価格未定
- Cタッチ 東宝 2月 価格未定
- Cミッキーマウス ハドソン 2月 価格未定
- C新人類 リックスソフト 2月 価格未定
- Dスーパーロードランナー アイレム 2月 価格未定
- D聖剣伝説 DOG 2月 予価¥3400

3月以降発売予定

- Cロウ オブ ウエスト ポニー 3月 価格未定
- C信長の野望 光栄 3月上旬 価格未定
- DマイケルのEnglish大冒険 スコーピオン 3月下旬 ¥2980
- CスパイvsスパイII THE MAD ISLAND コトブキシステム 3月下旬 価格未定
- D新宿中央公園殺人事件 データイースト 3月下旬 価格未定
- Cジェニー(仮称) タカラ 3月 価格未定
- Dキャプテン翼 テクモ 3月 価格未定
- C魔界島~ひげ丸7つの島の大冒険~ カプコン 3月下旬 価格未定
- Dスーパーボーイアラン サン電子 3月 ¥4900(テキスト付き)
- D地底大陸オルドーラ サン電子 3月 ¥4900(テキスト付き)
- C北斗の拳2 東映動画 3月 ¥5300
- Dダーティペア バンダイ 3月 ¥3300
- Cアルゴスの戦士 テクモ 3月 価格未定
- DセクションZ カプコン 3月 価格未定
- Dレリクス ボーステック 3月下旬 価格未定
- Dトップルジップ ボーステック 3月下旬 価格未定
- D魔獣の森伝説(仮称) イマジニア 3月 ¥5000
- Cオホーツクに消ゆ アスキー 4月 価格未定
- Cブービー・トラップ 日本物産 3月 価格未定
- D皇帝の闇(仮称) サン電子 5月 価格未定
- Dウルティマ(仮称) 未定 7月18日 ¥3500
- Cファミリートレーナーエアロビクス編 バンダイ 3月 価格未定
- Dウィンターゲームズ ポニー 3月 価格未定
- C水戸黄門 4月 価格未定

ファミコンヒットチャート



FAMI-COM HIT CHART

トップテン (11月23日~12月11日)　神田神保町・奥野かるた店・03-264-8031

1	プロ野球ファミリースタジアム	6	怒(いかり)
2	燃えろツインビー	7	ディーヴァ
3	たけしの挑戦状	8	マッピーランド
4	デッドゾーン	9	ザナック
5	ドラゴンボール	10	トランスフォーマー

たけし、ファミコン界に殴り込み！二日間の発売でなんと3位にくい込む健闘。発売前日のデモンストレーションがよっぽど効いたかな。パッケージの顔も不敵に笑って見えますね。たけしに話題をさらわれちゃったけど前評判通り好調なのが野球。既売切店も続々とのウワサ。上位をナムコ、コナミ、タイトー、バンダイ等大所がガシッと押えていてさすがに底力の強さを感じます。

Ⓒファンタジーゾーン　サン電子　4月　価格未定
ⒹFSCゴルフvsコース　任天堂　4月21日　¥3500
Ⓒザナドウ　ハドソン　4月　価格未定
Ⓒチェスターフィールド　ビック東海　3月下旬　価格未定
Ⓓカオス　ポニー　3月　¥2900

発売日未定のソフト

Ⓒ奇々怪界　タイトー
Ⓒボールブレイザー　ポニー
Ⓒ森田の将棋　セタ
Ⓒエイリアン2　スクウェア
Ⓒスクランブル21　ビクター音楽産業
ⒸピットストップⅡ　ポニー
Ⓒダンプ松本　サンリツ
Ⓒラッシュアンドクラッシュ　カプコン
Ⓒガンスモーク　カプコン
Ⓓダークサイドオブザムーン(仮称)　DOG
Ⓓライジン(仮称)　DOG
Ⓓヒスパーニ(仮称)　DOG
Ⓓシカゴコネクション(仮称)　DOG
Ⓓ夢工場(仮称)　フジテレビ
Ⓓ帝王の闇(仮称)　サン電子
Ⓒミラクルロピット～2100年の大冒険　キング
Ⓓ囲碁(仮称)　任天堂
Ⓒデジタルデビル物語　女神転生

必勝本カレンダー

1月9日
デッドゾーン
★完全必勝本
新学期始まって最初の金曜日は、どうしても先へ進めない君のための完全コマンド公開、デッドゾーンだ。

1月16日
水晶の龍
★完全必勝本
成人式を終えたあなた、10何年後にむかえる君、みんな電気紙芝居の前では同じ。アニメ気分にひたりましょう。

1月23日
魔鐘
★完全必勝本
シャーロック・ホームズ
★伯爵令嬢誘拐事件
完全必勝本
今年も元気いっぱい、ピョンピョンはねます、作ります。

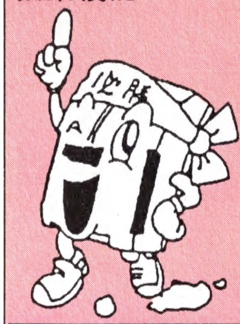
次号の発売は

1月16日金曜日

オールカラー　定価250円

何はなくても必勝本!! これからもよろしくねっ!!

編集後記




お正月、餅とファミコンの日々を送った人もたくさんいると思う。何事も行き過ぎは良くありません。…などと言いつつ今週のお勧めソフト。3DRPG「ディープダンジョン」、㊋氏もハマッていました。(ハルク)


今号は新春特別企画ということでバッチリ完全必勝法の大特集をブチかましてみました。次号からはまたいつものスタイルにもどります。今年も必勝本のフット・ワークは軽いぜ!! それではおヨロで。(㊋)


我が家のお雑煮は、白みそ仕立てのけんちん汁にあんこの入ったおもちを入れて、青のりとおかかをかけて食べます。これが実にうまいし、元気も出る。(ウソじゃないよ)ぜひ一度試してみて下さい。(自駄松)


先日、小豆を煮てその中にこんがりオモチを入れて食べた。これがもうすんごくうまくて、ナベ一つ分食べちゃった。そしたら腹がいっぱいで動けなかった。みんなも食べ過ぎに注意しようぜ。(ごいんきょ)


モチがつまったぐらいで救急車を呼んでいたら迷惑でたまったもんじゃない。だからゲームにつまったぐらいで○○○○を読んじゃだめよ。という意味のことが表紙に書いてあった。いいのかなあ?(ヒラ坊)

ファミコン必勝本 Vol.2 1月16日号
昭和62年1月16日
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話 (編集部)03－239－0237 (営業部)東京03－234－4621 大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社

雑誌コード　27803－1／16
Printed in Japan

EDITORS　井上裕務　平林久和　松下光志　三橋文夫　吉川瑞治
STUFF　レッカ社　アート・サフライ　キャラメルママ　バナナグロープスタジオ　イデア　北圃政司　辻猛　響あきら　中野隆志　越智義久　赤迫真紀　藤森英明　バグ・チェッカーズ
PROOFREADER　フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR　えのもと33歳



アイレム・パーティ
irem
ましょう
魔鐘™
至高のR・RPG…今、頂点に立つ
溢れんばかりに詰め込まれた闘士の伝承
ファミリー コンピュータ™
05
テラックス説明書付
魔鐘
1メガROM・カートリッジ
ましょう
IF-05
希望小売価格
¥5,300
このゲームがスタートして5日が経過した。いまだにストーリーは終わらない。いかにRPGを得意とするわたしでも40個以上のアイテムを使いこなすのは難しい。13種族・70数種もの敵が現れるのだからたまったものではない。2,000を超えたエリアを持つこの世界へ早く君も来て欲しい。
©1986 IREM CORP. Licensed from LENAR
ファミリー コンピュータ™・ファミコンは任天堂の商標です。
※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係



ファミコン必勝本 1月16日号
昭和62年1月16日発行 第2巻第2号(通巻15号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部 ☎03(239)0237
定価 250円
雑誌 27803-1/16 ©JICC出版局 1987 印刷 中日本印刷 Printed In Japan